GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.236

定价9.80元

近期好玩游戏集中解析

灵魂能力4/梦幻之星携带版
勇者斗恶龙5/三国志大战·天
瓦里奥大陆·摇摆

电软视点精彩评点业界动态

SE「DK Σ 3713」神话开幕式
日本2008上半年软件销量深度解读
业界之耳·E3幕后回音追迹
解读NPD七月/NDS2在哪?
不可复制的世界!《辐射》的故事
技术之惑·PS3败因再论

密集的四款内涵类游戏攻略集结!

零·月蚀的假面

薄暮传说/女神异闻录4

火炎纹章

新·暗之龙与光之剑

解读那些令人不寒而栗的游戏经典

震颤的欢愉·恐怖游戏通缉令

真·风神制作

DVD 零
4.7G大光盘
80分钟视频满载

■热门攻略
「灵魂能力4」魂塔模式宝物详解
■精选百分百
「零·月蚀的假面」剧情欣赏
■游戏MV「薄暮传说」

必玩大作

2008秋冬超大作公告牌!
提前领略即将到来的必玩大作阵容!

2008年9月上 总第236期
ISSN 1006-5032



今秋大作预定

九至十一月秋季瞩目游戏全搜罗，美版日版家用机掌机一勺烩！

厉兵秣马养精蓄锐，准备迎接华丽游戏大餐的到来！

秋天，是一个收获的季节，日本游戏市场方面往往习惯将7、8月份的暑期作为大作发售的黄金时期，不过在之后秋季的9、10、11月份也同样会有诸多大作发售。美国游戏市场方面，除了圣诞黄金周之外，秋季也是大作发售的一个非常集中的阶段了。

看一下游戏发售表，你就会发现今年秋天将会是一个游戏大丰收的时节，不管是日版还是美版游戏，都有众多大作发售。更让人开心的是，这些优秀的作品可以说是各平台都有，不论是现在的三大次世代主机，还是NDS和PSP两大掌机，在这个秋天，都将有不少让人动心的好游戏发售。这其中，既有各平台的独占大作，也有跨平台发售的作品。

为此，我们特意制作了本次特辑，将今秋预定发售的诸多精彩游戏做一次前瞻性的介绍。不管你是某个平台的死忠，还是某些特定类型游戏的拥护者，都将在这次的盛宴中有所斩获。当然，如果你的“胃口”足够好，那么享受到的游戏盛宴也会更加丰盛。还等什么？就让我们一起来先睹为快吧！　□文/北斗、翅膀

游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	价格	人数
无尽隐秘	XBOX360	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	2008.9.1	59.99美元	1人
宝贝万岁・纷扰乐园	XBOX360	养成游戏	微软	2008.9.2	39.99美元	1-4人
蓝龙PLUS	NDS	即时战略	AQ Interactive	2008.9.4	5229日元	1人
破相拳击	XBOX360/PS3	体育竞技	EA	2008.9.5	49.99美元	1-2人
大蛇无双2	XBOX360	动作过关	KOEI	2008.9.4	7140日元	1-2人
BAJA赛车	XBOX360/PS3	赛车游戏	THQ	2008.9.8	59.99美元	1-12人
口袋妖怪・白金	NDS	角色扮演	任天堂	2008.9.13	4800日元	1人
摇滚乐队2	XBOX360/PS3/Wii	音乐游戏	MTV Games	2008.9.14	59.99美元	1人
毁灭全人类！解放威廉	PSP	动作冒险	THQ	2008.9.15	39.99美元	1人
汤姆克兰西・空战精英	XBOX360/PS3/Wii	飞行射击	UBI SOFT	2008.9.16	59.99美元	1-16人
纯粹越野	XBOX360/PS3	赛车游戏	Disney	2008.9.16	59.99美元	1-16人
星球大战・原力释放	XBOX360/PS3/Wii	动作冒险	LucasArts	2008.9.16	59.99美元	1人
侍道携带版	PSP	动作游戏	SPIKE	2008.9.18	3990日元	1-2人
龙珠DS	NDS	动作冒险	NBGI	2008.9.18	5040日元	1人
G1骑师联盟4 2008	PS2	育成模拟	KOEI	2008.9.18	5040日元	1人
乐高蝙蝠侠	全平台	动作冒险	Warner Bros.	2008.9.23	49.99美元	1人
战火兄弟连・地狱高速路	XBOX360/PS3	第一人称射击	Ubisoft	2008.9.23	59.99美元	1-16人
超级机器人大战Z	PS2	战略模拟	BANPRESTO	2008.9.25	8379日元	1人
正当防卫	XBOX360/PS3	动作冒险	Eidos	2008.9.27	49.99美元	1人
炸弹人	Wii	动作游戏	HUDSON	2008.9.27	5040日元	1-8人
寂静岭・重归故里	PS3/XBOX360	恐怖冒险	KONAMI	2008.9.30	59.99美元	1人
阿尔戈英雄的崛起	XBOX360/PS3	动作角色扮演	Codemasters	2008.9.30	59.99美元	1人
宝贝万岁・口袋天国	NDS	模拟养成	RARE	2008.9月	29.99美元	1-4人
大圣王	Wii	动作游戏	KONAMI	2008.9月	4935日元	1-2人
一骑当千	PSP	格斗游戏	MABERASU	2008.10.2	5229日元	1人
真・三国无双5 SPECIAL	PS2	动作过关	KOEI	2008.10.2	7140日元	1-2人
北欧女神传・负罪者	NDS	动作角色扮演	SQUARE ENIX	2008.10.2	5040日元	1人
巅峰破碎	XBOX360/PS3	动作射击	LucasArts	2008.10.7	59.99美元	1人
午夜俱乐部：洛杉矶	XBOX360/PS3	赛车游戏	Rockstar	2008.10.7	59.99美元	1人
黑道圣徒2	XBOX360/PS3	动作冒险	THQ	2008.10.14	59.99美元	1人
战斧・野兽骑士	XBOX360/PS3	动作角色扮演	SEGA	2008.10.14	59.99美元	1人
火影忍者・终极忍者风暴	PS3	格斗游戏	NBGI	2008.10.15	59.99美元	1-2人
海豹突击队：对质	PS3	第一人称射击	SCEA	2008.10.14	59.99美元	1-32人
Wii Music	Wii	音乐游戏	任天堂	2008.10.15	5800日元	1-4人
死亡空间	XBOX360/PS3	动作射击	EA	2008.10.20	59.99美元	1人
寓言2	XBOX360	动作角色扮演	微软	2008.10.21	59.99美元	1-2人
小小大星球	PS3	益智游戏	SCEA	2008.10.21	59.99美元	1-2人
天诛4	Wii	忍术动作	FROM SOFTWARE	2008.10.23	7140日元	1人
恶魔城・被夺走的刻印	NDS	动作游戏	KONAMI	2008.10.23	5250日元	1人
摩托风暴・太平洋裂缝	PS3	赛车游戏	SCEA	2008.10.7	59.99美元	1-24人
阿拉蕾	NDS	动作游戏	NBGI	2008.10.30	5040日元	1人
捉鬼敢死队	XBOX360/PS3	动作游戏	Sierra Entertainment	2008.10月	59.99美元	1人
希魔复活	XBOX360	动作游戏	CAPCOM	2008.10月	59.99美元	1人
辐射3	XBOX360	角色扮演	Bethesda Softworks	2008.10月	59.99美元	1人
吉他英雄・世界巡演	XBOX360	音乐游戏	ACTIVISION	2008.10月	59.99美元	1人
孤岛惊魂2	XBOX360/PS3	动作冒险	Ubisoft	2008.10月预定	59.99美元	1人
温柔刺客	XBOX360/PS3	战术动作	Gamecock Media Group	2008.10月预定	59.99美元	1人
汤姆克兰西之终结战争	XBOX360/PS3	即时战略	Ubisoft	2008.10月预定	59.99美元	1-4人
光环战争	XBOX360	即时战略	微软	2008.10月预定	59.99美元	1-6人
抵抗2	PS3	第一人称射击	SCE	2008.11.4	价格未定	1人
007邦德 余温之恋	XBOX360	动作游戏	Activision	2008.11.4	价格未定	1人
生化奇兵	PS3	第一人称射击	2K Games	2008.11.4	59.99美元	1人
战争机器2	XBOX360	动作射击	Epic Games	2008.11.7	59.99美元	1人
索尼克释放	XBOX360	动作游戏	SEGA	2008.11.4	价格未定	人数未定
求生之旅	XBOX360	动作游戏	Turtle Rock	2008.11.4	59.99美元	1人
动物之森 小镇居民	Wii	角色扮演	任天堂	2008.11.16	49.99美元	1人
波斯王子 奇迹	XBOX360/PS3	动作游戏	Ubisoft	2008.11.18	价格未定	1人
波斯王子 堕落国王	NDS	动作游戏	Ubisoft	2008.11.19	价格未定	1人
古墓丽影 地下世界	XBOX360/PS3/Wii/PS2	冒险解谜	Eidos	2008.11.18	59.99美元	1人
极品飞车 职业赛道	全平台	赛车游戏	EA	2008.11.17	59.99美元	人数未定
最后的遗迹	XBOX360/PS3	角色扮演	SQUARE・ENIX	2008.11.20	59.99美元	1人
使命召唤5	XBOX360/PS3/NDS	第一人称射击	Activision	2008年11	价格未定	1-2人
斑卓熊大冒险3	XBOX360	动作游戏	微软	2008年11月	59.99美元	1人
诅咒	XBOX360/PS3	第三人称射击	Codemasters	2008年11月	价格未定	1人
致命车手	XBOX360/PS3	动作游戏	Midway	2008年11月	59.99美元	1人
镜之边缘	XBOX360/PS3	动作游戏	EA	2008年11月	59.99美元	1人
火影忍者 破碎的羁绊	XBOX360	动作游戏	Ubisoft	2008年11月	价格未定	人数未定
真人快打对DC漫画英雄	XBOX360	格斗游戏	Midway	2008年11月	价格未定	1-2人
指环王 征服	XBOX360/PS3/NDS	动作	EA	2008年11月	价格未定	1人
心灵传说	NDS	角色扮演	NBGI	2008年内	价格未定	人数未定
王国之心 358/2天	NDS	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	2008年内	价格未定	人数未定
勇者斗恶龙9 星空的守望者	NDS	角色扮演	SQUARE・ENIX	2008年内	价格未定	1-4人

NEW……9月 September

DATE:9.1 无尽隐秘

■XBOX360 ■动作角色扮演 ■SQUARE ENIX ■2008.9.1 ■59.99美元 ■1人



《无尽隐秘》（INFINITE UNDISCOVERY）是tri-Ace（代表作有星海传说，北欧女神传系列）公司为360打造的首款游戏作品。本作是一款"即时战斗RPG"类型游戏，制作人是tri-Ace的董事长五反田义治。本作的战斗系统类似于动作角色扮演，自由度很高，同伴们似乎可以各自为战。



本作中有着名为"状况战"的全新系统，在战斗中的一切因素都有可能会因为玩家的一举一动而发生改变，使真实性有了很大的提高，虽然战斗场面与《星之海洋》系列比较相似，不过本作却可以做到真正的"真实战斗感"。借助XBOX360主机的强大机能，将给玩家带来无与伦比的游戏体验。

DATE:9.2 宝贝万岁·纷扰乐园

■XBOX360 ■养成游戏 ■微软 ■2008.9.2 ■39.99美元 ■1-4人



虽然一般玩家可能会对这个游戏感到有些陌生，不过实际上《宝贝万岁》可是在360上卖得相当不错的一款游戏，这是一种类似宠物收集和育成的游戏，对女性玩家有很大的吸引力，当然，其他有兴趣的玩家也不妨试试看。



本作最多可以支持4个玩家合作，通过Xbox LIVE创造出一个终极的在线花园。通过Xbox LIVE，玩家还可以将他们的宝贝动物和好友或全球其它的宝贝花园园主进行比赛或交流。现在只要有Xbox LIVE Vision摄影机，就可以改变气候，并将自己的宝贝动物送和其他人分享。新作中增加了三十种以上的Pinata宝贝，并且还有多人相互合作的多人游戏模式。

游戏场景Pinata岛也比前作大多了，玩家可以引领Pinata们向外探索。可以戴上手套和雪鞋，前往Pinata岛上寒冷地带，那里居住着像Pengums和Polollybears这种喜好寒冷的Pinata们；而在沙漠地区也住着像Camellos和Jameleons的Pinata。但这些各具特色的Pinata们并不会自愿的跟着玩家走，玩家要想办法"引诱"它们，当然，成功地把它们"骗"回家之后，玩家也要想办法营造出适合它们的生活环境才行。

DATE:9.4 蓝龙 PLUS

■NDS ■即时战略 ■AQ Interactive ■2008.9.4 ■5229日元 ■1人



XBOX360上的《蓝龙》由于游戏素质非常高，因此取得了颇为不错的成绩，之后Mistwalker决定在NDS上发售新作《蓝龙PLUS》。本作由AQ Interactive发行，Mistwalker和FeelPlus共同开发，游戏依旧由坂口博信担任总指挥，漫画大师鸟山明负责人物设定，游戏音乐则请到植松伸夫全权设计。

不过这次"PLUS"的游戏类型并非是RPG而是即时战略RPG游戏。X360版中登场的角色们将同样会在本作中登场，而原作中仅仅有个别人才能够召唤的"影"在本作中将成为一般角色的普遍技能。

本作的故事主轴设定在《蓝龙》本传的一年后，当世界逐渐恢复平静，原本祥和的星球，却突然因故分裂为两个世界。而且更糟糕的还在后面，当主角深入调查才发现世界并非单纯毁灭，而是分裂成无数的立方体，到底玩家这次会遇到怎样的冒险？世界会回到最初的模样吗？

DATE:9.4 大蛇无双 2

■XBOX360 ■动作过关 ■KOEI ■2008.9.4 ■7140日元 ■1-2人

光荣这些年来似乎已经沉迷于"无双"而不能自拔了，三国无双、战国无双、大蛇无双以及相关各种"猛将传"之类的资料篇接踵而至。这款预定于今年9月初在360上发售的《大蛇无双2》其实就是前不久已经发售的《大蛇无双 魔王再临》的美版，只不过在欧美的叫法就成了"2"，实际上并非是正统的2代作品。

本作的故事设定在前作《大蛇无双》的一个月之后，三国、战国英豪联手消灭了魔王远吕智，但是好景不长，想要取代远吕智统治天下的各路豪强以及远吕智的残党纷纷在各地发起战乱，而在这些背后，又一个强大的黑暗势力出现……

除了前作中参战的各路英豪外，中国国代神化中的两位神仙伏羲和女娲、以及《战国无双2 猛将传》中的前田利家、柴田胜家、佐佐木小次郎等战国武将将全新登场。游戏新增的"对战模式"，两位玩家可以各自操作3人组武将进行对决，此外还有单人用"生存模式"，内容有所丰富。



↑除了第一猛将吕布之外，甚至连孙悟空也都会出场。



→大范围的无双乱舞系统威力强悍。

DATE:9.5 破相拳击

■XBOX360 ■体育竞技 ■EA ■2008.9.5 ■49.99美元 ■1-2人



本作一改过去传统拟真写实的拳击游戏风格，而是一款充满卡通夸张风格的拳击游戏，游戏节奏轻松愉快。本作并非典型的拳击游戏，而是一款专门"打脸"的拳击游戏，游戏中的角色被打脸后会有相当夸张的表情。这是款适合各个年龄段玩家的拳击游戏，本作是由之前开发制作《拳击之夜3》的同一个开发团队负责开发。

官方公布的主角是一位充满拉丁美洲风格的拳击手，浑身散发出颓废慵懒的气息，总是一边跳着拉丁舞一边恣意地攻击对手，拳击风格十分华丽帅气，配乐的风格也十分轻快。给玩家与过去截然不同的拳击游戏风格。

DATE:9.8 BAJA赛车

■XBOX360 ■赛车游戏 ■THQ ■2008.9.8
■59.99美元 ■1-12人

THQ前阵子公布了新的越野竞技赛车游戏《BAJA赛车》，该游戏将会在XBOX360、PS3以及PC上发布。

《BAJA赛车》是由THQ发行的一款赛车游戏，由2XL Games进行开发。游戏中将会出现超过40种的车辆，包含了4x4四驱车、轻便汽车、越野车等多种游戏模式，例如攀山竞技赛、公开赛以及跑道赛。同时游戏也提供了Baja耐力挑战赛，可以让玩家在绵延无尽的巨大地域中进行长途比赛，挑战自己的极限，赛程可能会长达四个小时。游戏同时采用了协作管理系统，玩家可以通过它来检查自己赛车的状况，并在适当的时机进行修理等操作。游戏素质颇为值得期待。



←开发商2XL Games中包括MX vs ATV系列的创立者Rainbow Studios。

→本作支持四名玩家在同屏进行比赛，以及12人网络对战。

DATE:9.13 口袋妖怪·白金

■NDS ■角色扮演 ■任天堂 ■2008.9.13 ■4800日元 ■1人

本作的神兽就是具有鬼/龙双属性的492号妖怪吉拉地纳，而且这次还是以完全体的形态登场哦。

剧情方面，天冠山顶发生了异变，整个世界大摇晃，展开了以吉拉地纳和“破裂的世界”为中心的故事。在破裂的世界中，时空的概念都与现有世界不同，非常值得期待！



↑吉拉地纳将作为本作的代表神兽登场。

←“钻石”和“珍珠”中的两大神兽也会登场。

DATE:9.14 摇滚乐队2

■XBOX360 ■音乐游戏 ■MTV Games
■2008.9.14 ■59.99美元 ■1人



《摇滚乐队》是由制作过《吉他英雄》前两代的Harmonix Music负责制作，之前的1代作品大获成功。《摇滚乐队2》继承了前作的成功之处，内容将更为充实，玩家依然要扮演虚拟乐队中的成员进行演奏，可演奏的歌曲也将比前作更多。游戏还改进了网络对战模式，前作下载的音乐仍然可以在本作使用，玩家还可以通过网络下载最新的歌曲进行演奏。

开发商表示：“在《摇滚乐队2》中我们将会提升音乐品质，并让玩家体验到一个全新的音乐游戏新感觉”。

DATE:9.15 毁灭全人类！解放威廉

■PSP ■动作冒险 ■THQ ■2008.9.15 ■39.99美元 ■1人

THQ的《毁灭全人类系列》是一款设定另类的作品，在该系列的作品中，玩家需要扮演的不是抵抗外星人侵略的英雄，恰恰相反，而是侵略地球的外星人。这个风格在PSP上的最新作《毁灭全人类！解放威廉》中也得以继承，玩家将控制外星生物，驾驶着体积巨大并拥有人类外形的机器人大威廉（Big Willy）或者外星人的“标志”UFO在大都市中横冲直撞，对城市进行大面积的破坏。



本作是多平台作品，Wii版本目前由Locomotive Games公司创作，并预计于明年上半年发行。

DATE:9.16 汤姆克兰西·空战精英

■XBOX360 ■飞行射击 ■UBI SOFT ■2008.9.16 ■59.99美元 ■1-16人

《空战精英》是一款全新的飞行射击作品，在游戏中你将可以使用超过50种不同的飞机，游戏支持四名玩家共同游戏和最大16名在线玩家模式，玩家在在线模式中还能获得在线升级点数和现金用来开启新武器。



游戏提供了ERS增强真实性系统，可以帮助初上手玩家简单操控飞机，ERS系统包括：雷达指示、反导弹系统、高度警报器、损害报警系统、电子地图、无线电通话系统、武器精确制导系统并且允许玩家将所需要的指令发送到一个人工智能的AI僚机来合作完成任务。

DATE:9.16 纯粹越野

■XBOX360 ■赛车游戏 ■Disney ■2008.9.16 ■59.99美元 ■1-16人

由英国Black Rock Studio开发的《纯粹越野（Pure）》是一款以ATV（全地形汽车）为主的越野赛车竞速游戏。游戏中玩家可以控制这些四轮摩托车展开激烈的竞争，极限跳跃、空中特技、急速飚车都是该款游戏所追求的目标，但是这些特点并没有使该款游戏失去真实性。相反的，玩家在驾驶这些车辆时会感受模拟类赛车游戏的特点，良好的操控性能、逼真的抓地表现都会让车迷为之振奋。

本作还向玩家展现了壮观的自然风光，玩家在激烈的比赛中，还可以欣赏到风光旖旎的自然景观，也是一种享受。



↑本作最多支持16人同场竞技。

DATE:9.16 星球大战·原力释放

■XBOX360 ■动作冒险 ■LucasArts ■2008.9.16 ■59.99美元 ■1人

游戏的故事情节被设定在第三章和第四章之间之外，玩家将在游戏中扮演达斯·维达的弟子，奉命执行剿灭绝地武士的秘密任务。“原力”的概念将得到全新诠释，玩家在游戏中可使用种类丰富的特殊技能。



↑玩家在游戏中将面对绝地武士中的众多高手。

DATE:9.18 侍道携带版

■PSP ■动作游戏 ■SPIKE ■2008.9.18 ■3990日元 ■1-2人

《侍道携带版》是2002年2月推出的PS2《侍～SAMURAI～》系列的掌机版最新作，承袭系列作日本武士题材，让玩家体验高自由度的多重路线剧情以及随玩家行动而变化的结局。此次移植并非单纯移植，而是在追加了通信对战等可能的新模式，还有各种武器的收录等各种各样PSP版特色原创要素的基础上重制而成的。

PSP版的通信对战中，玩家可以选择自己喜欢的人物进行战斗。玩家可以使用正篇中的角色，另外预定将于家用主机PS3上推出的《侍道3》中的主人公也可使用，武器的选择需要在正篇收集后才可以在通信对战中使用，正篇中如果能入手强大的武器，那么在对战时将会变得相当有利。

由SPIKE推出的《侍道》系列可以说是众多游戏作品中风格比较独特的作品，该系列都是以日本武士为题材，在游戏中玩家不仅能够感受到日本武士之间拔刀必见生死的血腥打斗，也能够从剧情的许多细节之处感受到所谓“侍道”的真谛。

既然是PSP版，本作自然会考虑到PSP掌机的特性而加入一些特定的系统以方便玩家，例如上文提及的通信对战功能就是对PSP联机能力的运用。另外，据悉PS3版《侍道3》的最新宣传影片也将附加在PSP版的侍道中。





↑利用PSP的无线联机功能，玩家可以与他人展开对决。

←在游戏里面，武士之间的争斗似乎总是很容易就触发。

DATE:9.18 G1骑师联盟 4 2008

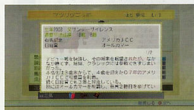
■PS2 ■育成模拟 ■KOEI ■2008.9.18 ■5040日元 ■1人

在《G1骑师4 2008》中，玩家将扮演一位为了成为杰出赛马骑师的人而参加各种比赛。玩家将以全国的赛马冠军为目标，通过参加各种比赛并不断胜出来达成目的。游戏中的骑师全部都将实名登场、而且还收录了上千匹的实名赛马。



本作是一款多平台发售的作品，包括PS2、PS3以及Wii三个版本。三个版本的共同要素是收录2008最新赛马比赛日程以及赛马资料并可以与现实中存在的骑师进行比赛的“传奇模式”以及可以阅览日本国内名马相关资料的“名马列传”模式。PS3版将对应六轴感应操作，还可以通过网络下载最新的赛马数据和马匹。PS3版和Wii版对应追加内容下载，PS3版将通过PLAYSTATIONStore、Wii版将通过Wi-FiconnectionFree下载超级赛马的数据。只有PS2版，毕竟主机早已是昨日黄花，所以没有任何专门的内容。

光荣出品的赛马类游戏一向以数据真实、丰富而著称，这也是那些喜欢赛马的人会选择光荣出品的赛马游戏的原因。在我国这种赛马运动还是非常少见的，有兴趣的玩家不妨在游戏中去体验一番。



DATE:9.18 龙珠 DS

■NDS ■动作冒险 ■NBGI
■2008.9.18 ■5040日元 ■1人

本作是根据经久不衰的超人气漫画《龙珠》系列初期部分剧情改编而成的作品，以少年时代的孙悟空和来自西部都市的发明家少女布尔玛为主要角色。游戏还原了原作中的大量经典剧情和画面风格，再现了少年悟空与众多伙伴们一起，为收集7颗龙珠而经历的各种神奇冒险故事。

《龙珠DS》采用了3D游戏画面，但绘画风格则完全以原作漫画版为标准。游戏采用了斜上方45度的第三人称视角，试图以立体的表现手法再现漫画版的氛围。与原作一样，游戏的正篇部分也被分为了许多章节，而且各个章节还对应各自不同的游戏系统。基本上来说，玩家主要是操控悟空不断探索游戏中的世界，一边保护布尔玛不受敌人袭击，一边前往各个关卡。每个关卡都有谜题，必须边解谜边和不同场景中出现的BOSS敌人战斗推动流程发展。在解谜或战斗时，使用触摸笔即可简单操作武术或如意金箍棒展现各种动作，有时需要与布尔玛等同伴合作才能通过，这也是本作的特色之一。

悟空在本作中的战斗可分为“格斗模式”和“如意棒模式”，全都能用触摸笔来实现直观的操作。另外，在战斗过程中悟空还可以通过收集各种食物来获得点数，并自由强化两种模式的战斗能力。



DATE:9.23 乐高蝙蝠侠

■XBOX360 ■动作冒险 ■Warner Bros. ■2008.9.23 ■49.99美元 ■1人



近年来“乐高”系列的各种COS版游戏可以说是卖得相当不错，包括“乐高星球大战”系列以及今年新出的“乐高印第安纳·琼斯”等等，这次我们可爱的玩具厂商再次将目光放在了“蝙蝠侠”身上。

在《乐高蝙蝠侠》的游戏中，玩家可扮演蝙蝠侠与他的伙伴罗宾以各种方式来保卫高谭市，逮捕那些脱逃的罪犯，例如小丑、企鹅及稻草人，并将他们安置在阿甘精神病院中。同时也可以从另一个角度，以反派的角色来体验蝙蝠侠的故事内容，这时你可以尽情施展你的邪恶力量，一面在城市中搞破坏，一面与蝙蝠侠进行对决。无论是正义或邪恶的一方，都会有无尽的任务等着你。

当然，乐高版游戏的一个风格就是角色形象和环境都非常的卡通，看上去都相当可爱，所以玩起来别有一番风味。

DATE:9.23 战火兄弟连·地狱高速路

■XBOX360 ■第一人称射击 ■Ubisoft ■2008.9.23 ■59.99美元 ■1-16人

本作对应PS3和360等多个版本，制作人Randy表示不同版本之间在画面上会有一些差距。他还透露，关于是否应该在PS3版的游戏中运用PS3手柄的动作感应功能这一问题，公司内部一度出现了不小的争议。如果确定最后在游戏中使用动作感应功能的话，则很有可能是应用在车辆驾驶上，玩家可以通过晃动手柄来控制车辆行驶。



↑本作支持多人联机游戏，但不能跨平台游戏。

←前作获得了玩家们的好评。

DATE:9.25 机战Z

■PS2 ■战略模拟 ■BANPRESTO
■2008.9.25 ■8379日元 ■1人

《超级机器人大战Z》应该是PS2上最后一款机战了，不得不说，眼镜商还是颇有情义的，虽然从目前公布的资料来看，其利用这个机会来实验新系统和新想法的打算是毫无疑问的。

本作中的机器人与驾驶图像将全面重新制作。游戏的时空背景则是设定在类似《超级机器人大战α外传》的未来世界。预定采用类似《第3次超级机器人大战α》中的小队系统的，不过会比小队系统更容易进行组队。每个小队的成员数量也从之前的四人缩减为三人。游戏中将会有大量全新机器人作品登场。





↑"无限拳"在游戏中的表现应该还是非常值得期待的。

←本作中的许多登场作品都是第一次。

DATE:9.27 正当防卫2

■XBOX360 ■动作冒险 ■Eidos
■2008.9.27 ■49.99美元 ■1人



《正当防卫2》是Eidos在XBOX360平台上推出的一款充满南美风情的"GTA"向游戏。游戏中车、船、飞机等各种交通工具应有尽有，一些特定任务也是需要利用车辆才能完成的。丰富的武器是本作的另一大亮点，机枪、手枪、霰弹枪适合不同的战斗需要。不管是野战还是巷战，暗杀还是突袭，都有相对应的枪械可以选择。

游戏还支持动态模糊功能以及各种特殊效果，玩家在游戏的过程中不会因为画面枯燥而丧失游戏兴趣。游戏方式也是多种多样的，射击、驾驶、追逐、暗杀等，是集众多元素为一体的游戏，喜欢该类作品的玩家不要错过了。

DATE:9.27 炸弹人

■Wii ■动作游戏 ■HUDSON ■2008.9.27
■5040日元 ■1-8人

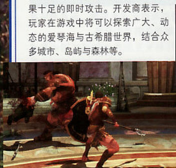


不知道还有多少玩家记得《炸弹人》这款游戏？当年在FC上曾经给我们带来了许多的欢乐，如今在Wii上又有新作将发售啦！

这次在Wii上发售的《炸弹人》将有大幅改革，游戏分为剧情模式、对战模式等，剧情模式里一共有5大章39关，讲述的是炸弹人拯救伙伴的故事；对战模式里最多支持8人同时对战。新增道具有可以防爆炸伤害的"盾牌"、可以让自己变成炸弹的"炸弹花"、能飞上天的"火箭"等等，另外还能通过Wii自带的画脸频道设计出自己的Mii形象参加游戏。

DATE:9.30 寂静岭·重归故里

■PS3 ■恐怖冒险 ■KONAMI ■2008.9.30 ■59.99美元 ■1人



本作原名《寂静岭5》，后来变更为如今的《寂静岭·重归故里》，并且也从最初的PS3独占变为追加了360版的发售。这是《寂静岭》系列首次由美国的制作组负责，可以说是一次东西方文化结合的作品，其中既有史蒂芬·金式的美式恐怖，也有独特的日本视角。

由于本作的主角艾利克斯以前是一名士兵，所以他身手灵敏、战斗力很强，这和之前《寂静岭》的主角们大不一样。游戏采用了类似生化4的道具和武器快捷菜单，多样的攻击技使得战斗的戏份有了大幅增强，不过这样的"寂静岭"能否被系列玩家接受目前而言还不好说。

DATE:9.30 阿尔戈英雄的崛起

■XBOX360 ■动作角色扮演 ■Codemasters ■2008.9.30 ■59.99美元 ■1人

本作以希腊神话为主题，玩家将扮演Jason来体验寻找金羊毛的冒险历程，游戏中相当强调玩家在对话项目的选择，玩家可以运用各种武器组合来施展出效果十足的即时攻击。开发商表示，玩家在游戏中将可以探索广大、动态的爱琴海与古希腊世界，结合众多城市、岛屿与森林等。



←↑冒险中玩家将遭遇到神话中的幻想动物，与可怕的敌人战斗，并与希腊神话中的英雄并肩作战。

DATE:9 宝贝万岁·口袋天国

■NDS ■模拟养成 ■RARE ■2008年9月 ■29.99美元 ■1-4人

NDS版《宝贝万岁·口袋天国》不仅将收录360版中的全部服饰，同时道具和各种工具的丰富程度也将得到大幅提升。此外，游戏中日志和百科全书部分将进一步升级，且登场生物的数量和种类也将有所增加。除此之外，NDS版还新增了诸如自由切换操纵角色的"沙盒"模式和与电视节目内容紧密联系的"章节模式"等许多新游戏模式。



关于NDS版的新功能方面，Rare公司保证玩家可以使用NDS触摸笔与游戏中的宝贝们进行"亲密接触"。另外NDS版还将支持Wi-Fi无线通讯机能，玩家们可以自由进行宝贝的交换和交流，例如可以支持1至2人的网络通信，并且支持1至4人联机游戏。

DATE:9 大圣王

■Wii ■动作游戏 ■KONAMI ■2008年9月 ■4935日元 ■1-2人

《大圣王》是香港漫画家邱福龙以中国著名神话故事《西游记》为蓝本创作的香港漫画，由黄玉郎监制，全部157期。

游戏中大家所熟悉的孙悟空将率猪八戒、沙悟净等人重演大闹天宫等戏码，全作由7个场景所构成，包括横卷轴、外太空甚至进入画面内部等多变场景供玩家选择。除了一般攻击之外，玩家如能善用像"贯通弹"或"爆裂弹"等道具，可让攻击更有效率。



↑作为第一款根据香港漫画改编成的日本游戏，本作的最终表现如何还是值得我们期待的。

NEW…10月 October

DATE:10.2 一骑当千

■PSP ■格斗游戏 ■MABERASU ■2008.10.2 ■5229日元 ■1人

相信不少玩家对《一骑当千》这款动漫还是有所耳闻的吧。在漫画剧情中，封印着三国时代无法完成统一中国理想的英雄魂魄的勾玉流落到了日出国，并散落各地。勾玉具有能引导出继承者极限能力的力量，而被勾玉选中的人称为斗士。女高中生孙策（伯符），在转学到南阳学院后和自己的表哥周瑜一起被卷入了一场斗士的风波……



玩家们可以在PSP上看到那些转生为女子高中生的三国斗士了，而原作中令人印象深刻的华丽格斗技巧也将在游戏中得以重现。本次于PSP平台推出的新作是一款2D横向卷轴动作游戏，游戏根据第三季动画的剧情改编而成。

DATE:10.2 北欧女神传·负罪者

■NDS ■动作角色扮演 ■SQUAREENIX ■2008.10.2 ■5040日元 ■1人



《北欧女神传·负罪者》讲述的是初代之前的故事。游戏的主角不再是女神，而是来自人间的银发男主角维尔弗德，他是一名痛恨女武神的年轻战士，在冥界地狱获得“女神之羽”后决意向神展开战斗，“女神之羽”会随着使用次数的增加而颜色逐渐变黑。而系列中其他角色蕾纳斯、爱丽丝、安泽尔等人也都将在游戏中登场。



阿尔特利亚王国作为列强三国中最强的国家，因为前代国王的突然死亡引发王位继承的问题。威尔诺亚王国和阿鲁特利亚王国的军事实力不相上下，这次借机企图统计米德凯鲁德全境，在王位继承问题的背后，似乎在图谋什么。克雷尔莫菲兰王国就是本作主角维尔弗德的故乡。

DATE:10.7 午夜俱乐部:洛杉矶

■XBOX360 ■赛车游戏 ■Rockstar ■2008.10.7 ■59.99美元 ■1人

本作是该系列中首款登陆次世代主机的作品，由Rockstar圣地亚哥工作室负责开发，同时对应单机和在线联机游戏。与系列之前的作品相同，这是一个开放式的赛车游戏，其中包括地下的街头比赛和赛车改装。游戏还将会包括自由度相当高的自定义选项，让玩家可以对车辆进行各种设定。本次的游戏将通过次世代主机强大的机能来展现整个洛杉矶城。



本作是跨平台作品，包括PS3及360版，PSP版的名字则改为《午夜俱乐部：洛杉矶 Remix》，开发任务交由Rockstar伦敦工作室负责。

DATE:10.2 真·三国无双 5 SPECIAL

■PS2 ■动作过关 ■KOEI ■2008.10.2 ■7140日元 ■1-2人

果不其然，三国无双系列的资料篇终于即将登场了，不过这次并没有采用以往“猛将传”的命名方法，而是被冠以了“SPECIAL（特别篇）”的名头，当然，“本质”其实是一样的。

本作预定收录原作既有的5大游玩模式，其中无双模式将加入更多武将的剧情供玩家选择。收录4大势力共40多名登场武将，并加入不少新武将，目前已知除了新增以使用长剑的“曹丕”、使用三节棍的“凌统”跟使用大剑的“马超”等为首的众多武将故事之外，而且还将这些武将与之前系列参战的武器与动作全部翻新重制，同时还追加了许多新的关卡。



DATE:10.7 巅峰破碎

■XBOX360 ■动作射击 ■LucasArts ■2008.10.7 ■59.99美元 ■1人



游戏的背景设定在2161年，由于大规模地震的影响，北美大陆被一分为二，密西西比河也塞满了流动的冰盖。在经历了这场大灾难之后，美国分裂为两个国家，即东部各州组成大西洋联盟，与欧洲关系密切；西部各州组成的太平洋共和国，与亚洲结有联盟关系。

两大阵营在经历多年关系紧张之后进入战争初期。大西洋联军非常倚重自动化机械军备，玩家在游戏中将扮演为大西洋联军一方作战的士兵梅森·布瑞格斯（Mason Briggs）。另一方面，太平洋联军偏重于基因工程技术，并且培育出了一支由半电子生化战士组成的超级军队。战争由此打响……

DATE:10.14 海豹突击队:对质

■PS3 ■第一人称射击 ■SCEA ■200810.14 ■59.99美元 ■1-32人



本作最过瘾的是多人对战模式，最多允许32个玩家同时参战。不同于其他同类型作品，游戏中将不会出现任何可供玩家搭乘的交通工具，好在游戏中的地图不是很大，因此倒也不至于迷失方向。

有一点是在前作中从来没有出现过的，那就是玩家进行在线作战的时候可以自行选择喜欢的游戏类型，同时也不再受组队人数和地图大小的限制。玩家们之间的交互作用非常强烈，无论是16人组队或者是8人共同战斗，都能给你留下更深刻的美好印象。

如果在战斗任务中取胜的话，立刻就可以得到数种不同的武器和许多特色物品。但是这样还不止，制作人表示他们还在游戏中增加了团队锦标赛，加入玩家能够在大规模的联赛作战中获胜，就会得到极其惊人的奖励物品，获胜团队中的每个人都能得到特殊奖赏。

与前作类似的一点是强调个性化设置，比如以前允许自由定做特色武器类型，新作中则主要表现在任务角色设置上。玩家还能给自己精心组织的帮派小队设置统一的制服，对战时非常有气势。



DATE:10.14 战斧·野兽骑士

■XBOX360 ■动作角色扮演
■SEGA ■2008.10.14 ■59.99美元 ■1



本作将以在前3代《战斧》中登场的亚马逊女战士泰瑞斯·芙蕾娅（Tyris Flare）为主角，在她与战士Battler和矮人Gilius Thunderhead一起打败了无恶不作的Death Bringer之后，新的神秘敌人再次给世界带来恐慌，女主角将使用魔法和利剑来消灭邪恶的敌人。同时与副标题《野兽骑士》相呼应，游戏中还会出现许多各种各样的奇异怪兽，它们都可以成为玩家战斗用的坐骑。

女主角芙蕾娅的造型发生了很大的变化：一头标志性的长发变成了潇洒的短发，而且在本作中她将不再只懂得使用一种魔法。由于游戏类型定位成了ARPG，物品装备、学习技能等要素是必不可少的。游戏的世界观依然是那个比剑与魔法还要久远的蛮荒时代，沙漠、堡垒、山丘都将成为玩家与敌人们战斗和厮杀的地方。本作进化为全3D作品，类型也变成了动作角色扮演。

DATE:10.15 火影忍者·终极忍者风暴

■PS3 ■格斗游戏 ■NBGI ■2008.10.15 ■59.99美元 ■1-2人

本作是一款格斗游戏，采用了卡通渲染的全3D画面。制作人表示，在他们决定制作PS3游戏的时候，其中一项目标就是要摆脱过去动漫改编游戏素质普遍不高的尴尬局面，因此他们会将其融合带给人们非常自然的感觉，让玩家仿佛自己进入了动画版之中成为其中的一员。

游戏中人物的移动速度很快，动作也十分流畅，操作非常直观，圈键为攻击，X键为跳跃，当然火影系列真正的精华在于各种强力的忍术。除了战斗之外，本作也有很多剧情和探索要素提高游戏性。喜欢火影的玩家一定要关注哦！



↑游戏中不仅可以使用普通攻击和各种忍术，而且如果同时按R1和L1就可以召唤出另外一名角色与你并肩作战。

DATE:10.14 黑道圣徒 2

■XBOX360 ■动作冒险 ■THQ
■2008.10.14 ■59.99美元 ■1人

《黑道圣徒2》是2006年推出的《黑道圣徒》的续作，前作目前为止在全球的销量已经突破140万套。游戏在继承系列初代作品开放、自由和爽快等游戏特色的基础上，还将增加一系列全新要素以丰富游戏性，这其中包括多人联机协作以及大规模混战等在线游戏模式。另外，游戏中的角色、交通工具和武器等要素的自定义范围将更加广阔，充分满足玩家们的个性化要求。THQ官方保证，《黑道圣徒2》将运用更加成熟的电影化手法来描绘更加深刻的剧情，游戏的世界观比系列初代也更加黑暗和险恶，玩家将在游戏中感受完全不同的游戏体验。

据最新消息，成人女星塔拉·帕特里克将以“特殊开发人员”的身份加盟本作的开发团队中。目前推测塔拉·帕特里克将会在本作中提供情色服务的角色配音，或是直接参与一些情色角色的扮演者，也许在游戏中会出现一名长相与塔拉·帕特里克相同的服务者出现也说不定。

←像这类以黑帮题材作为卖点的游戏作品中，类似图中这种火爆刺激的场面是很常见的。



←本作在剧情方面的跌宕起伏也将是一大卖点。

DATE:10.15 Wii Music

■Wii ■音乐游戏 ■任天堂 ■2008.10.15 ■5800日元 ■1-4人

和任天堂的大多数游戏一样，本作的主题仍然是“与人同乐”，玩家要做的就是按照自己的想象，尽情模仿各种乐器演奏时的情景，Wii会根据玩家的动作做出相应的反应。游戏中可以演奏多种乐器，既有架子鼓、电吉他和萨克斯等摇滚和流行音乐常用的乐器，也包括钢琴和小提琴等古典音乐乐器，甚至还有日本传统的太鼓。



↑与其他音乐游戏追求高分的目标不同，老任的作品经常将“众乐乐”作为首要元素。

DATE:10.20 死亡空间

■XBOX360 ■动作射击 ■EA ■2008.10.20 ■59.99美元 ■1人



本作的故事背景设定为在一艘故障的太空飞船中，所有对外通讯都被切断，作为工程师的主角在与怪物战斗的同时，还得解开大量谜题，从而逃出生天。制作人表示，游戏在设计时主要考量恐怖“三元素”，包括未知生物突然趴在你身上、在未知的环境中似乎前方应该有东西却又看不到东西，再加上完全得不到帮助的孤寂感等。

DATE:10.21 寓言 2



■XBOX360 ■动作角色扮演 ■微软
■2008.10.21 ■59.99美元 ■1-2人

本作绝对是360上相当值得期待的一款美式RPG大作了——尽管系列一直打着东方特色的旗号。在游戏中，人物的性格、身世甚至婚姻都由玩家自己决定。双人合作模式是本系列的特色，另一个玩家可以随时加入，使用的是其它ID玩本作时的角色和状态，2p在游戏中获得的经验值将随之代入他自己的游戏中。2代和1代一样，玩家可以结婚。而且这次可以买房了，如果选择的是女性角色还会怀孕、生孩子……

DATE:10.21 小小大星球

■PS3 ■益智游戏 ■SCEA
■2008.10.21 ■59.99美元 ■1~2人

《小小大星球》由Media Molecule开发，采用黏土动画风格3D绘图，玩家将操作小布偶，在由庭园小径、涂鸦纸板、麻布袋等熟悉的日常生活场景构成的关卡中冒险。玩家们必须齐心协力，通过各种手段排除眼前的障碍，运用或破解各种机关开拓出前进的路。



本作一大特色为融合创作与游玩，玩家可自由打造自己的小天地或创作新关卡。编辑好关卡后还可邀请其他玩家一同游玩，或通过网络与全世界玩家共享。

DATE:10.23 天诛 4

■Wii ■忍术动作 ■FROM SOFTWARE
■2008.10.23 ■7140日元 ■1人



↑从背后悄悄接近敌人、然后利用忍术瞬间将其秒杀掉的快感是《天诛》系列最大的乐趣。

《天诛4》是系列10周年的纪念之作，预定在Wii上发售，通过使用Wii手柄可以作出不同的行动动作，彩女与力丸依然是游戏中的主角。与前作相比将新增很多隐藏元素，潜入类型任务也将比以往前作有所增多。

本作故事发生在《天诛3》的一年之后，乡田松之信依然处于不安状态并藏身于一处。受命于主人公的力丸，动身调查阴谋背后的势力。正当被家老关谷氏召回之时，乡田松之信的女儿菊姬却被人掳走，乡田势力内从此战祸再临……

DATE:10.23 恶魔城·被夺走的刻印

■NDS ■动作游戏 ■KONAMI ■2008.10.23 ■5250日元 ■1人

本作以19世纪初为背景，玩家将扮演自幼就被反抗德拉克拉的组织“艾克雷西亚”栽培为王牌杀手锏的女战士夏诺雅，运用刀剑枪戟鞭等各式武器以及神秘的“刻印”之术，来达成消灭德拉克拉的使命。游戏中通过装备在女主角身体上的3个刻印，就能发动各种不同的攻击消灭敌人，而每种刻印之间还能够相互组合，从而衍生出更多新的技能和招数。游戏承袭前两作的“任务”系统并加以强化，被救出的村民们将会重建村庄并委托各种任务给玩家。



←新增的“刻印”将成为本款“恶魔城”的核心战斗系统。

DATE:10.7 摩托风暴·太平洋裂缝

■PS3 ■赛车游戏 ■SCEA ■2008.10.7 ■59.99美元 ■1~24人



作为PS3首发热卖游戏之一的《摩托风暴》最新续作，本作自从去年9月SCE正式将Evolution Studios纳入全球工作室体系下并透露开发计划后，就吸引了许多热爱摩托赛车游戏的玩家们的眼球。除了继承前作粗犷豪放的越野竞速游戏体验以外，还将在场景互动性、丰富程度和游戏模式方面有所突破。

游戏将不止局限在沙漠赛道，而是变成整个岛屿。在如此广阔而又地形丰富的大“舞台”上驾驶摩托狂飙，浑身的血液也将随着发动机的轰鸣而沸腾！

DATE:10.30 阿拉蕾

■NDS ■动作游戏 ■NBGI ■2008.10.30
■5040日元 ■1人

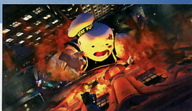


鸟山明的经典搞笑漫画《阿拉蕾》的游戏版即将在NDS上发售。在企鹅村中，阿拉蕾需要完成村民拜托的事情或者是和村民玩迷你游戏，成功之后会入手各种各样的服装和饰品，各种各样活泼可爱的阿拉蕾都会展现在你面前。

游戏中的敌人主要由博士的杰作“焦糖人”系列“担任”，已知会登场的有“焦糖人”1、2、3、7和9号。本作的战斗类似RPG作品，但指令则是以俄罗斯轮盘的形式来选择，要是转到不好的指令很可能会出现非常爆笑的演出。

DATE:10 捉鬼敢死队

■XBOX360 ■动作游戏 ■Sierra Entertainment
■2008年10月 ■59.99美元 ■1人



《捉鬼敢死队》是美国80年代最著名的奇幻题材影片之一，讲的是三个大学教授专门研究鬼怪灵异之事，他们决定离开校园，自组一个“捉鬼敢死队”，以最新科学仪器对付在纽约市出没的猛鬼，这款改编的游戏相信也会颇为有趣。

本作是一款跨平台作品，包括XBOX360、PS3和Wii三大家用主机平台，除此之外，Red Fly Studios将负责把游戏移植到NDS和PS2上。游戏由Aykroyd和Ramis负责编写游戏剧本，电影原班人马将在游戏中参与动作捕捉，这是20年来他们的首次重聚。

DATE:10 希魔复活

■XBOX360 ■动作游戏 ■CAPCOM
■2008年10月 ■59.99美元 ■1人

《希魔复活》是当年CAPCOM在红白机FC上发售的一款动作游戏，游戏难度颇高，是一款很优秀的作品。这次的360版中主角内森·斯潘瑟在阻止了帝国的邪恶计划后，却被冤枉并被判处死刑。在他即将处刑的那天，一个恐怖分子将正在制造的试验性武器引爆，整个城市化为一片废墟。奇迹般活下来的内森凭借着身上的高科技装备，受政府委托，再次与未知的敌人展开战斗。

在游戏中，尽管仿生学技术的普遍利用给社会生活带来了很大的便利，但是政府逐渐开始担心其在军事方面的发展会变得不可控制，于是决定终止与之相关的任何计划。这对那些通过该技术大幅提高了战力或是作为义肢的许多士兵们而言无疑是个恶梦，于是他们纷纷逃亡，而正是这些逃亡的士兵，最终被引发本作骚乱的神秘组织招募，成为敌人。这次玩家面对的不再是普通的敌人，而是凭借仿生技术获得强大能力的劲敌。虽然难度有所下降，仍然是一款硬派作品。



DATE:10 辐射3



■XBOX360 ■角色扮演 ■Bethes Softw
■2008年10月 ■59.99美元 ■1

《辐射3》是系列的第三部正统部品，不同于前几作，《辐射3》背景被设置于美国东海岸。《辐射3》最初由Interplay Entertainment公司属下的黑岛工作室开发，当时的开发匿名为"Van Buren"，后来由于Interplay Entertainment公司的破产，黑岛工作室关闭，因此游戏的开发也一度停止。最后，《辐射3》的开发和出版权利被Bethesda Softworks用117.5万美元购买。

游戏背景是在2277年的华盛顿特区，其中有个叫Rivet的城市，它是在一艘航母的残骸上发展起来的，城市的不同区域由地下铁道和排水管连接着。游戏从避难所医院你的降生开始，之后玩家需要依次选择人物外形特征，选择SPECIAL系统的七大基本属性，得到你的第一把武器和腕带电脑（菜单），并接受一系列测试来决定你的技能和特征。



本作的战斗系统称为"避难所科技辅助瞄准系统"（Vault-tec Assisted Targeting System），简称"V.A.T.S."。据描述，"你可以直接切换到第一人称，实时攻击敌人；V.A.T.S.也允许玩家暂停，然后选择目标出其不意地攻击。"战斗系统延用行动点数（AP），即便玩家用完点数后，在点数恢复的过程中，也仍然有能力实施攻击。

本作的风格将依然暴力血腥，因为这个原因，甚至没能通过澳大利亚"影片及著作分级办公室（OFLC）"的审核，因此无法在澳洲发售。不过在其余地区仍旧会正常发售。

DATE:10 温柔刺客



■XBOX360 ■战术动作
■Gamecock Media Group
■2008年10月预定 ■59.99美元 ■1人

《温柔刺客》是一款全新的动作潜入类游戏，游戏故事情节是根据二战时期一位英国女特工Violette Szabo的真实故事改编而成。玩家在游戏中将扮演这名传奇女特工，在没有英国政府官方承认和后援的情况下深入敌后，完成一系列暗杀和获取情报等任务。

由于在游戏中玩家扮演的角色是一位女特工，自然少不了敏捷的身手，在游戏中玩家也将会充分体验到超现实的视觉效果和突破性的潜伏战斗。

DATE:10 汤姆克兰西之终结战争

■XBOX360 ■即时战略 ■Ubisoft ■2008年10月预定 ■59.99美元 ■1-4人



本作是一款以虚拟的全球大规模冲突为背景的即时战略游戏。游戏是由开发了《分裂细胞4》的育碧上海公司负责制作，这将会是一款全新的原创作品。

游戏中的镜头将会时刻跟随着一个作战单位行进，改变了传统即时战略游戏一成不变的上帝式俯视角，给玩家带来更加真实和更具有现场感的游戏环境。本作将不会分单机模式和多人战役模式，取而代之的是一个全球战役地图的设定，两种游戏模式将会同时得到完美融合。游戏中将会出现三股主要势力：即美国联合打击力量，欧洲势力和俄罗斯势力。

DATE:10 孤岛惊魂2

■XBOX360 ■动作冒险 ■Ubisoft ■2008年10月预定 ■59.99美元 ■1人

04年育碧制作的《孤岛惊魂》1代震撼了PC界FPS游戏领域，游戏凭借令人惊叹的图像表现获得了业界及玩家的一致好评，在美国销量达到425000套。之后推出的大量资料片性质作品也都获得了较好的成绩，并为该系列树立了良好的口碑。



这次的舞台将不再是前作中那标志性的茂密热带雨林，战场将被转移到遍布冲突与死亡的非洲大陆。玩家在游戏中将扮演一支由佣兵组成的特别突击小队队员，潜入神秘的非洲大陆刺杀臭名昭著的军火贩子。

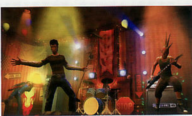
DATE:10 吉他英雄·世界巡演

■XBOX360 ■音乐游戏 ■ACTIVISION ■2008年10月 ■59.99美元 ■1人

本作原定名是《吉他英雄4》，之后变更为现在的《吉他英雄·世界巡演》，对应PS3、X360、Wii、PS2等多个平台，并会有无线架子鼓、吉他、耳麦，多音轨工作室模式和增强的在线多人模式。本作将会支持丰富的周边，并有音乐工作室模式供玩家创作原创歌曲，你可以上传自创的曲目和其他玩家分享。

《吉他英雄·世界巡演》最大的变化是架子鼓的加入，这也意味着一款架子鼓周边的制作。架子鼓包括两片较高的鼓镲和一个重低音的踏板，三个鼓面相比《摇滚乐队》的5片更大，鼓的弹力更好，反应速度和灵敏度都更高。开发商RedOctane称这次的鼓外设将是迄今最好的，为此他们请来一些专业的乐队鼓手参与设计与演示，包括Red Hot Chili Peppers的鼓手Chad Smith、The Police的Stewart Copeland、Blink-182乐队的鼓手Travis Barker等。





新功能还包括可以在线进行乐队对战，也可以在线组队合作。目前确定的曲目有来自于Van Halen、Linkin Park、The Eagles、Sublime以及其他很多官方称为"最大牌乐队的主打曲目"。

DATE:10 光环战争

■XBOX360 ■即时战略 ■微软 ■2008年10月预定 ■59.99美元 ■1-6人

《光环战争》的剧情模式将新增内置双人合作关卡，就是说可以双人联机联合通关，这将使得游戏乐趣再次提高，这需要玩家之间更默契的战场配合。而且更有消息得到官方证实称。《光环战争》还将支持多人模式下的Xbox Live六人联机配对。

游戏在很多繁琐不必要的系统上做了简化，比如一般的RTS游戏中都会将木材、矿藏、油气等资源一一的详细地列举出来，而本作将会改进这一系统，将有关资源收集全部统一成一个类型"补给"。有着《光环》系列在全球数量庞大的拥趸做基础，相信本作也将再铸辉煌！



NEW…11月 Novenber

DATE:11.4 抵抗2



■PS3 ■第一人称射击 ■SCE ■2008年11月4日 ■价格未定 ■1人

作为PS3目前最受瞩目的独占大作之一，《抵抗2》从公布那天起就一直是SCE第一方的压轴代表作。随同PS3首发的前作是PS3第一款百万销量级的作品，在时下并不景气的PS3平台本作无疑被寄予了厚望。在7月过去的E3展上《抵抗2》也是作为最重头的作品进行宣传，并敲定了本作发售日为今年11月4日，严冬来临之际玩家们即会迎来与异种的最新战争。



↑PS3的看家FPS大作终于确定发售日了，不知会有多少玩家会因为这款作品而入PS3呢?

根据官方的描述，《抵抗2》将在前作的基础上大幅强化网络功能，玩家们可以在联机战役模式中体验7人共同协作闯关的乐趣，并且支持平台最大100人同时在线游戏。新作采用了全新的数据传输技术，在720P分辨率下游戏将达到每秒80祯的流畅运行速度，玩家在游戏进行中不会看到任何数据读取的画面，酣畅淋漓的战斗场面将让玩家大呼过瘾。单机模式中的关卡将提升相当大的自由度，在战场上将会提供为数众多可供探索的要素。与NPC战友之间的配合作战变得比前作重要得多，战友们的生存与否将直接关系到玩家是否能顺利通过难关，游戏整体素质上的提高会使本作在耐玩度上有一个更高层次的突破。

DATE:11.7 战争机器2

■Xbox360 ■动作射击 ■Epic Games ■2008年11月7日 ■59.99美元 ■1人

作为微软第一方工作室的独占超大作，《战争机器2》在Xbox360玩家中早就已经被望穿秋水，这次游戏将承袭前作的系统精髓，并且全面地加以改良进化。



在近期公布的影像中，我们可以看到主角挟持敌人当作肉盾等全新的动作。在本作中追加新的联机模式——游牧部落中玩家可以自由地选择不同的角色进行联机游戏，一次最大支持五个人同时游戏，并且联机对应BATTLE CAM和Ghost CAM。更为引人关注的一点是，本作将在暴力血腥度上比前作更上一层楼，每种不同的武器会对应不同的华丽终结技。如将敌人踩爆头=用武器将敌人打成碎片等演出效果颇为震撼，出血的表现效果也会更为逼真，在爽快度上玩家完全不必担心。

DATE:11.4 007 邦德 余温之恋

■Xbox360 ■动作 ■ Activision ■2008年 ■11月4日 ■价格未定 ■1人

《007》是英国作家伊恩·弗莱明创作的一系列侦探间谍小说，在电影界和游戏界都拥有相当高的知度。预定于11月发售的本作为《007》系列的最新作品，将以电影为蓝本改编制作，同样以前作结束一小时后为故事背景，讲述《皇家赌场》之后的故事。新作采用了新的操作模式，第一人称视角将与第三人称混合使用，表现出相比以前作品更为惊险刺激的冒险场面。游戏中穿插着大量和电影版相匹配的电影化处理模式，枪战飙车等精彩场面将不逊于原作的表现效果。007的间谍气氛也会努力向原作电影靠拢。



DATE:11.4 索尼克释放

■Xbox360 ■动作 ■SEGA ■2008年11月4日 ■价格未定 ■人数未定



SEGA名下的这只蓝色音速刺猬将于11月首次登陆家用次世代平台，本作将以主机的强大机能打造出2D与3D完美结合的画面，索尼克会在纵横交错的广阔场景内尽情展现他的极速奔跑。本作由当年《索尼克大冒险》的制作人领衔负责，与以前的作品一样索尼克在游戏中要边收集金环边勇往直前，并新增了计算速度的加速金环槽，玩家在连续不断地收集金环时系统会计算收集的速度，以此影响得分等要素。同新增的“快步”动作可用来结合奔跑躲避面前的障碍物。总之是一款颇值得期待的索尼克次世代新作。

DATE:11.4 生化奇兵

■PS3■第一人称射击■ 2K Games ■2008年11月4日 ■59.99美元 ■1人

《生化奇兵》是06年发售的Xbox360平台FPS游戏，以生物异变和激烈的战斗为卖点，玩家可以同时使用枪械射击和变异后的左手发出火焰雷电等魔法，是一款现实与科幻相结合的作品。本次PS3版本在原作的基础上新增了游戏模式，并对应PSN的HOME服务，预定于11月4日推出。



PS3版中新增了一个被称为“挑战之屋”的新模式，在各种设计精妙的房屋中存在形态各异的谜题，需要玩家开动脑筋去一一解开，已此达成预定的目标。这个模式需要通过网络进行下载才能玩到。

DATE:11.4 求生之旅

■Xbox360 ■动作 ■Turtle Rock ■2008年11月4日 ■59.99美元 ■1人

以开发《反恐精英》（CS）闻名于世的Turtle Rock公司的最新FPS作品，以一名弱小的普通人为视角表现在恐怖绝望环境中和丧尸等敌人搏斗，努力在灾难中求得最后一线生机。本作网络模式是其最大卖点，不仅可以和队友组队共闯龙潭，还可以在死亡后变为丧尸攻击原来的队友，而且可变化的丧尸分为许多种，每种都拥有各异的特殊能力，玩家还能操作变为丧尸的角色进行诸如伏击、包围、突袭等战略战术，非常有意思。相信网络组队联机时会有不少人会故意死掉而变成丧尸向同伴进攻，体验一把成为丧尸的感觉，而且还是远超常人的“超级丧尸”。



DATE:11.16 动物之森 小镇居民

■Wii ■角色扮演 ■任天堂
■2008年11月16日 ■49.99美元 ■1人



《动物之森》是2001年开始任天堂在自社平台上打造的又一部以休闲娱乐为卖点的多人角色扮演游戏，本次预定于11月推出的Wii版为系列最新作品，是下半年Wii平台最值得期待的作品之一。今年E3展上任天堂为本作进行了重点宣传，游戏中玩家将扮演一名动物主人公在居住的村庄中做各种有趣的事情，和其他动物邻居愉快地聊天，钓鱼、收集贝壳、组装房间等等，还可以乘坐公交车前往城镇与其他玩家交流，交换物品等等。本作采用真实时间制推进游戏，玩家可通过设定游戏中的时间来实现与现实时间同步的奇妙感受。

DATE:11.18 古墓丽影 地下世界

■Xbox360/PS3/Wii/PS2 ■动作 ■Eidos ■2008年11月18日 ■59.99美元 ■1人

老牌动作冒险游戏《古墓丽影》的最新作品将于11月登陆各大主流游戏平台，仍然喜欢着劳拉这位大姐的玩家们可要留意了。本作的故事背景设定在了前作《传奇》之后，劳拉的舞台将转向古代雅玛人的文明遗迹，在此寻找失落的时间秘密。

游戏角色除了一袭黑衣的新版劳拉外，还有两位新增的跟班协助劳拉进行情报收集与调查工作，还会对探险中的玩家进行各种有用的提示。游戏中的场景采用超高互动性的设定，一草一木一砖一瓦都会随着玩家的行动和天气的变化而产生不一样的互动效果，玩家们会体验到非常逼真的游戏氛围。



DATE:11.18 波斯王子 奇迹

■Xbox360/PS3/PC ■动作 ■Ubisoft ■2008年11月18日 ■未定 ■1人



本作为育碧公司久负盛名的动作游戏《波斯王子》系列的首款次世代新作，本作抛弃了以往作品的游戏引擎，采用了《刺客信条》引擎的升级版进行全新开发制作，玩家会在新作中扮演新的主人公为打倒复活的黑暗之神与同伴共同战斗，今年E3展上公布了本作众多新情报与新画面，在11月18日玩家们就会目睹到这款于次世代平台重生的老牌系列的真面目。

本作的故事取材自阿拉伯民间著名的《一千零一夜》，庞大的世界观与分支众多的故事组成将使本作在剧情与文化气息上深深吸引玩家投入其中，而主人公采用冒险者的身份也和系列一贯的王子复仇记式的情节迥然不同。玩家将在旅途中接触到种种惊险刺激的冒险战斗，新登场的女性角色Elika更是新作中的亮点所在。本作的游戏系统在《刺客信条》的基础上进行了有针对性的强化，融入众多幻想风格与细节设定。新的主人公将具备丰富多彩的招式动作，以及花样繁多的跳跃攀爬技巧，甚至是夸张的特技动作，这些令人期待的要素都将由玩家亲手实现。另外，主人公手中的独特武器装备也会给玩家们留下深刻的印象。这对一手爪一手刀的独门武器会发挥长短兵器结合的惊人效果，不管是跳跃攀爬还是斩杀敌人都能起到行云流水般的独特作用。



DATE:11.17 极品飞车 职业赛道

■Xbox360/PS3/Wii/PS2/PSP/NDS ■赛车 ■EA
■2008年11月17日 ■59.99美元■人数未定

香车美女，再加上风驰电掣的街头狂飚，就构成了《极品飞车》这部长盛不衰的赛车名作。作为EA赛车游戏代表作的最新作品，《职业赛道》将支持单机与多人在线两种游戏方式，玩家可以通过各机种各自的网络功能与其他玩家在线对战或联机对战，体会新作在方方面面的高度进化。游戏中CPU的AI也进行了强化，激烈对抗中将比以往更具攻击性与侵犯性。在操作方面，将利用全新设计的引擎让游戏体现出真实拟真的驾驶感觉，种类繁多的赛车都将具有各自独特的驾驶手感，在赛事设计上本作也将扩展到全球范围，可说是今年下半年最值得期待的竞速赛车游戏。



DATE:11.19 波斯王子 堕落国王

■NDS ■动作 ■Ubisoft ■2008年11月19日 ■价格未定 ■1人

本作《波斯王子 堕落国王》是为配合次世代家用机版新作而推出的NDS特制配套版本，但故事架构与主人公设定和上面那款作品完全不同，主角仍是系列传统的王子大人，因受到邪恶力量的迫害，王子失去了属于自己的家园远走他乡，为拯救逐渐被黑暗侵蚀的世界而毅然踏上了新的救世之旅。本作人物采用Q版角色，画面系统由NDS版《刺客信条》进化而来，画面更为精致流畅。充满中世界阿拉伯风情的游戏场景将让玩家体验到掌上波斯王子的探险乐趣。这款DS版本和家用版相比就像是电影大片和童话故事的区别，前者会给你带来至高视觉享受，而后者则会让你体验到原汁原味般的唯美。

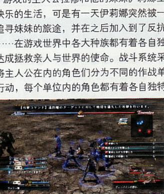


DATE:11.20 最后的遗迹

■Xbox360/PS3 ■角色扮演 ■SQUARE・ENIX
■2008年11月20日 ■59.99美元 ■1人

本作是目前最受期待的次世代原创RPG大作，由SQUARE・ENIX倾力打造，采用业界先进的虚幻引擎3开发制作，画面质量与游戏架构都将达到全新的高度。本作为Xbox360限时独占，将在11月20首先发售Xbox360版，PS3版目前发售日未定。游戏世界观设定在了一个四大种族共存的世界，被称为Remnant的古代遗物因为本身具有的强大力量，而成为统治者与被统治者，野心家与冒险者互相争夺的对象，世界因此陷入了永无休止的动乱纷争之中。而游戏的主人公拉修和他的妹妹伊莉娜生活在一个与世无争的小岛上，过着快乐的生活，可是有一天伊莉娜突然被一个神秘组织抓走，拉修因此踏上了追寻妹妹的旅途，并在之后加入到了反抗帝国统治的阿斯拉姆军的行列当中……在游戏世界中各大种族都有着各自独特的形态能力，他们将协助主人公达成拯救亲人与世界的使命。战斗系统采用新颖的作战单位模式，玩家可以将主人公在内的角色们分为不同的作战单位来行动，每个作战单位都是单独行动，每个单位内的角色都有着各自独特的行动方式和技能，并且相互依存密不可分。游戏的遇敌方式也很独特，在战斗中角色的移动变化会影响到战斗结束后人物的位置，也就是说在战斗时也要考虑到战斗后的情况，具备一定的战略成分。





DATE:11 使命召唤5

■Xbox360/PS3/NDS ■第一人称射击
■Activision ■2008年11月 ■价格未定 ■1-2人

今年下半年最值得期待的第一人称FPS作品无疑就是这款《使不命召唤5》了，在前作大受好评的《现代战争》之后，本作的开发团队换成了《使命召唤3》的Treyarch小组，时代背景也由现代倒转70年回到了二战太平洋战场，以美军视点体验与凶残日军的殊死战斗。新作仍将采用《使命召唤4》的引擎，前作大受好评的高素质图像表现将得到完美保留，并且在各种细节方面还将有着更为出色的表现，比如新增加的火焰燃烧效果，不仅会对接近的人造成伤害，在某些场合还会形成障碍物的作用，人身上的衣服也会由于爆炸等因素而燃烧，战场的气氛将比前作更加逼真。

作为前作中最大卖点之一的网络联机部分，本作也将进行多方面的强化，除了在原本的对战模式中加入载具的要素外，还将加入备受期待的多人协力闯关模式，其中线上模式支持最大4人的合作执行任务，线下单机则对应双人分屏式合作战斗，以前互相激烈对抗的玩家们会在本作中共同携手打击日寇。

本作新增加的动作也颇引人注目，在水中游泳和与场景的多方互动会为游戏带来更为真实的丰富要素。本作预定今年年底上市，除了将有次世代双平台主机版本外，还会有对应NDS的特制版本。对于国内玩家来说，来到太平洋战场的本作也将具有特别的意义，拿着先进的美式武器打击日本鬼子的感觉肯定要比对抗德军和恐怖分子更为带劲，这可比看抗日战争电影过瘾多了。

DATE:11 斑卓熊大冒险 3

■Xbox360 ■动作 ■微软
■2008年11月 ■59.99美元 ■1人



←美国卡通式的斑卓熊角色形像非常可爱。

作为当年N64平台独具特色的游戏，《斑卓熊大冒险》时隔多年后于Xbox360上复出让老玩家们充满了期待。以组装自己机车为乐趣的本作将会在机车组装上进行大幅强化，玩家需要在上千种零件中选择自己需要的部件进行组装，将车轮、方向盘甚至螺旋桨和飞型机翼等装在自己的爱车上，以适应各种不同的任务，还可以装备上激光炮等武器来与敌人进行战斗。总之是一款考验玩家设计头脑的作品。如果你有充分的想像力，组装出一辆陆海空结合的全能型超酷机车也不是不可能的。

DATE:11 诅咒



■Xbox360/PS3/PC ■第三人称射击
■Codemasters ■2008年11月 ■价格未定 ■1人

本作由开发著名竞速游戏《科林麦克雷》系列的Codemasters公司开发的FPS游戏，以虚构的19世纪美国南北战争为题材背景，表现工业革命与战争之间的深刻主题。

在这款原创新作中，将加入Codemasters所擅长的竞速要素，玩家会在摩托车等高速交通工具上和敌人做殊死搏斗，高速驾驶中的枪战射击，灵活耍酷的特技动作，在开放式的互动场景中体验丰富激烈的战斗气氛。游戏以历史上真实存在的美国南北战争为背景，表现颇具时代特色的特殊事件，并会加入与历史不符的原创故事情节和科幻要素，玩家将要带领自己的战友和庞大的军火商组织进行跨世纪的对决。本作的形像设计就是一位西部牛仔，美国西部的开阔之旅中横行荒野的牛仔风情会在游戏中淋漓尽致地体现，如果你想体验一把做西部牛仔的彪悍生活，就不要错过本作。

DATE:11 火影忍者 破碎的羁绊

■Xbox360 ■动作 ■Ubisoft ■2008年11月 ■价格未定 ■人数未定

风行全球的《火影忍者》再度登陆次世代平台，同时也是原作动画首款由海外厂商改编制作的游戏。本作的时间背景设定在三代火影猿飞牺牲后的木叶村。被仇恨冲昏头脑的佐助急于向哥哥鼬复仇，但却误入歧途走上了投靠大蛇丸的道路，鸣人和木叶的忍者同伴们为了挽救佐助展开了追击行动。游戏的画面采用了3D写实背景结合卡通渲染人物的表现方式，相互结合恰到好处。



←↑游戏的画面结合了3D和卡通的精髓，非常符合《火影》的风格。

DATE:11 致命车手

■Xbox360/PS3 ■动作 ■Midway
■2008年11月 ■59.99美元 ■1人

本作由Midway Games近公司与Tigon Studios，Viacom的MTV电影公司、Paramount电影公司以及MTV Games联合开发的融合电影要素的动作游戏。将与同名电影同步发售。本作由好莱乌著名影星范·狄塞尔担任形象代言人并且饰演电影版主角，剧情讲述一名职业司机为了爱人而进行惊险刺激的冒险，玩家一边驾驶一边运用枪械与敌人战斗，并且采用任务制推进流程。车辆竞速与街头格斗相结合成了这款充满火药味的游戏，在电影中常出现的黑帮火并镜头在本作中你也可以自己亲手实现，把对方的车子撞个粉碎后再将之揪出来暴打一顿是个不错的发泄压力方式。



→毫不客气地将面前的车子撞到飞起，在现实中不能做的事在游戏中随便干。

←角色风格和《横行霸道》颇为类似，凶狠程度也毫不逊色。

DATE:11 镜之边缘

■Xbox360/PS3 ■动作 ■EA ■2008年11月 ■59.99美元 ■1人

本作由EA和《战地》系列的开发商DICE Stockholm公司联合制作，是一款颇为另类的游戏。玩家在游戏中扮演的是一名专门为客户传送秘密信息的信差，依靠灵活的手脚在虚拟城市的高楼大厦间纵横穿梭，躲避警察与新闻记者的围追堵截，在这个被政府封锁言论自由的城市中为人们提供信息传递服务。游戏的场景与现实中的城市类似，有着相当复杂的地形，需要时刻寻找合适的路线来完成自己的使命。从游戏画面中来看，在高楼林立的都市中纵横穿梭的感觉和《蜘蛛侠》很相似，自由度高会是游戏的特色及亮点。



DATE:11 真人快打对DC漫画英雄

■Xbox360 ■格斗 ■Midway
■2008年11月 ■价格未定 ■1-2人

蝙蝠侠、蜘蛛人等美国的漫画英雄曾经在多部超越作品限制的乱斗中出演，本次他们要面对的是以凶残闻名于世的“真人快打”。在今年春季召开的美国拉斯维加斯游戏开放日上公布的本作将由《真人快打》的制作公司Midway负责开发，两个原本互不相干的阵营将在架空融合的世界内展开幻之对决。当然玩家不用担心两个阵营的角色会在平衡性上产生不公，因为厂商会在游戏系统上进行重新调整设计，原本在原作中无视自然定律的美国漫画超人们也会调整到与真人快打战斗们对等的强度，并且在格斗平衡感方面达到令玩家满意的程度。《真人快打》原作中的优秀系统和打击手感完全保留到了本作中。



↑超人这种近乎无敌的漫画英雄在“真人快打”面前还会像从前一样风光吗?

DATE:11 指环王 征服

■Xbox360/PS3/NDS ■动作 ■EA ■2008年11月 ■价格未定 ■1人

《指环王》的电影三部曲曾经让喜欢幻想色彩的观众大呼过瘾，原作中恢弘的战争场面和剑与魔激烈拼杀让人久久难忘。本作由Pandemic工作室开发的最新改编游戏将与过去的最新电影版采取相同的世界观架构，并且原作中的每一个势力都可以让玩家进行选择，既可以扮演人类和精灵族等讨伐邪恶，也能操作魔王军屠戮生灵，游戏的战斗系统比较开放，可以随心所欲地操作一个势力拥有的职业在战场上和敌人拼杀，并且每种职业都有他们各异的特色，骑兵的高机动力，巨人的力大无穷，弓箭手的小巧灵活，都会在你的手中成为一骑当千的英雄，游戏的引擎采用和《星球大战》类似的设定，打击手感定会让玩家感到非常过瘾。



DATE:08年 心灵传说

■NDS ■角色扮演 ■NBGI ■2008年内 ■价格未定 ■人数未定

在Xbox360《薄暮传说》发售之后，预定于今年内发售的这款《心灵传说》就成为了最受瞩目的传说新作，本作在7月初NBGI的传说新作发表会上首次公开时，就给了人们一种非常新奇的感觉。从各方面来看本作均是一款创意十足的作品。



现在玩家一提到这款传说新作，焦点大多都会集中在那2D和3D风格迥然不同的人物身上，猪股睦实的清新风格人设与成熟现代的3DCH形象形成巨大反差，尤其是女主人公箩莉和御姐般的天差地别甚至让人大跌眼镜，据厂商自己描述，游戏中穿插的动画将会分为两个版本，很明显两种风格会给玩家两种完全不同的感受。这也是游戏最大的特色了，届时游戏发售时相信又会有一场2D与3D相比较的论战吧。

不过除了动画外，游戏其他方面还是保持着传说系列一贯的特色，本作据称将成为一款“回归原点”的作品，战斗系统和以前NDS系列的传说作品不同，朴实的2D线型战斗模式让人一下子就回到了《宿命》、《永恒》的时代，并且还会采用经过改良的新版线型战斗系统“CNAR-LMBS”，在系列招牌式的战斗连击上也会进行强化，可以期待2D版的传说在本作成达到一个新的高度。此外值得一提的是，那首传唱了十年的《梦であるように》的缔造者DEEN将再次为本作演唱新的主题曲《永远の明日》，传说FAN们可以欢呼了。



DATE:08年 王国之心 358/2天

■NDS ■动作角色扮演 ■SQUARE・ENIX
■2008年内 ■价格未定 ■人数未定

SQUARE・ENIX正在开发的数款《王国之心》作品中，唯一预定08年内发售的就是《358/2天》。在《王国之心2》序盘中登场深受玩家欢迎的角色洛克萨斯是本作的主人公，讲述了他身为十三机关成员时的故事，而本作副标题中的“358”虽然官方没有解释，但可以推测是洛克萨斯生存到索拉觉醒时之间所处的天数，至于后者暂时不明。

在《王国之心2》的序盘中，洛克萨斯渡过了短暂而又宝贵的几天平凡人的生活，和伙伴们一起快乐地游玩探险的情景曾经让不明所以的玩家们怀疑二代的主题，但在索拉觉醒之后这一切都化作了虚无，洛克萨斯也就此消失。但隐藏在背后不为人知的往事却一直是玩家们讨论的焦点。在本次新作中即将为玩家展现的就是这段深受关注的剧情。洛克萨斯在十三机关时的经历，与好友阿克塞尔的羁绊，神秘的各十三机关成员的真面目，都将在本作中得到解答。

从性质上来看，本作的地位和《CCFF7》很是相似，同样是讲述往事的前传类作品，虽然本作的游戏系统方面还未进行实质性的公开，不过相信所有喜欢《王国之心》系列的玩家都不会错过这部补完世界观和剧情的一作吧。而且就算你对系列作没什么研究，对于首款登陆DS平台的KH系列作品也是一定要体验一遍的。

DATE:08年 勇者斗恶龙9 星空守望者

■NDS ■角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2008年内 ■价格未定 ■1-4人

距上一作已经过去了四年，《DQ9》的具体上市日期仍然处于未明状态，且自去年底至今一直就没有什么实质性的动作，让人不禁疑问新作是否能赶在08年内发售。作为首度登陆掌机平台的正统续作，如何运用NDS的机能挑战DQ系列更高的巅峰是其看点所在。

在官方目前已经公布的情报中，要算新的战斗系统最值得人关注。因为本作是在和以前完全不同的NDS平台上开发，触摸屏的运用肯定少不了。上下屏会分别担当显示和操作的职责，一杆触摸笔就可完成战斗中的所有基本操作，根据SE公布的开发周期来看，在战斗中加入全新的触笔专用操作应该是必然的，比如拖动光标、选择拉拽等等，具体情况还需官方进一步公开。本作另一个新卖点就是通过无线通信机能实现了多人同乐的要素，用自己在单机模式中精心培养的角色参加网上的玩家队伍，一起协力挑战强大的敌人，而且这不仅是单纯挑战一些怪物而已，而是真正的多人共同闯关冒险，不仅有通常的游戏流程，还会有多人模式中追加的新迷宫，届时各种网络联机平台又要迎来爆满盛况了。至于玩家关心的画面问题，鉴于DS的机能，肯定无法与DQ8相比，不过从已经发售的重制版DQ4、DQ5的表现来看，在图像精细度方面还是可以令老玩家感到满意的，况且DQ向来也不是以画面取胜，如果你是DQ系列的FANS相信也不会在意这一点。那么就期待这部国民RPG新作早日降临吧。





调查真相

Xbox360版的《勇闯尸城》在发表初期并不被看好，以僵尸为主题的作品虽然不多，但细数其中的精品也只有《生化危机》系列值得称道，因此《勇闯尸城》并没有得到太多的关注。但令人意外的是，《勇》发售后短短4个月内在全球就突破了百万销量，成为了CAPCOM第41款达成百万的作品，颇有"猛虎下山"之势。探其原因，或许超高的自由度与精妙的角色设计起到了重要的作用。在Wii版的《勇闯尸城》中，新的惊喜会不断地涌现出来。做好准备了吗？想要逃出丧尸地狱，只有靠我们自己的双手！

时隔两年 震撼回归 丧尸地狱





"手持重武器的性感美女"
伊莎贝拉·基斯

Isabela Keyes

现年27岁，她的哥哥名叫卡利托·基斯，是这次事件的主人公之一。伊莎贝拉对美国抱有着强烈的憎恶，脸部轮廓带有明显的拉丁特征，其眼神时刻吐露出强烈的意志。与哥哥卡利托一起潜入美国，学习生物学并成为了优秀的生物学家，在医疗研究上取得过很大的成功。不过这一切都是为了帮助哥哥进行复仇，进行寄生蜂的再生，目的就是摧毁美国。不过在目睹了一系列的惨状后，伊莎贝拉的良心受到了谴责，决定帮助弗兰克。伊莎贝拉在商场中登场时展现了华丽的摩托驾驶技术，除了能够熟练使用多种武器外还拥有使丧尸无法靠近的香水，据说在欧美玩家中拥有很高的人气。

DEADRISING
CHOP TILL YOU DROP

NINTENDO Wii	本刊译名：勇闯尸城 丧尸祭品		发售日	
	动作冒险	CAPCOM	价格未定	日版
	DVD-ROM	1人	记忆卡容量未定	审查预定

商场原本应该是购物的天堂，现在却已经成为了丧尸横行的地狱。丧尸诚可怕，人类更危险，在商场内除了成千上万饥饿的丧尸，还有恐怖的人类存在！他们不仅不愿意从地狱中逃出去，还妄想成为地狱的主人，主宰他人的生杀大权。勇敢的记者独自深入虎穴调查事件的真相，属于他的时间也只有短短72小时！ □文/龙马



"独入虎穴 调查真相的记者"
弗兰克·韦斯特

Frank West

自由摄影记者，经常出入治安混乱的城市以及枪林弹雨的战场进行报道工作，这使他拥有了超乎常人的体魄与坚强的内心。凭借记者敏锐的嗅觉，弗兰克来到了威廉梅特小镇调查丧尸爆发的真相。这里的一切改变了他的人生，杀戮成了他调查真相之余做得最多的事情。在查出真相并披露于公众后，弗兰克成为了人们心中的英雄，他收到了掌声与鲜花，但内心却久久不能平静。毕竟，这次的成功使他的双手沾满了鲜血，尽管那是丧尸的血……



一弗兰克登上了直升机准备前往事件发生地——威廉梅特。他并不知道自己将会面对怎样一种局面，因为这里的一切都是他不曾经历过的。

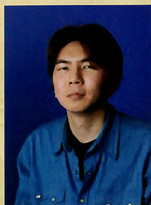


地狱就在你眼前 无路可退

一大量的丧尸让弗兰克无所适从。

将政府的阴谋公之于众!!

通过Wii让更多玩家体验《勇闯尸城》的疯狂乐趣



——为什么要将《勇闯尸城》移植到Wii上呢?

中井实■《生化危机4》在移植到Wii后获得了很大的成功，所以我在想“《生化危机4》的系统会不会比较适用于《勇闯尸城》呢?”，于是就决定进行移植工作。我认为在没有Xbox360的玩家中想体验《勇闯尸城》的人也不在少数。

——也就是说您是为了让更多的玩家可以感受这部作品?

中井实■是的。我认为Xbox360版的《勇闯尸城》是一个高难度的作品，比如在游戏的序盘就有可能数次Game Over，或者不提升角色的能力就无法前进等。当然，喜欢高难度作品的玩家或是理解游戏设定的玩家会觉得这很有意思，但是更多的玩家会在高难度面前望而却步。因为在Wii版中我们做了适当的调整，降低了难度。

——Xbox360的主机性能要高过Wii，在这次的移植工作中下了最大功夫的是不是画面部分?

中井实■这次的移植工作我们的目标之一就是尽可能地让Wii版保持与Xbox360版相当的画面水平，当然必要的调整还是会有的。不过如何让玩家在游戏过程中感到有趣才是我们最重头的目标。

——也就是说“即便画面缩水，只要保证了游戏性……”

中井实■是。假设我的哥哥是一名非核心玩家，那么无论画面有多美精致，人设有多么美丽，在面对游戏时他所考虑的第一点是“这种游戏我玩得了吗”，所以游戏性——也就是游戏的乐趣才是吸引他们这一类玩家的关键因素。因此我觉得想要吸引多数的玩家，画面并不是决定性因素。

让玩过Xbox360版的玩家也可以接纳Wii版的变化

——在Xbox360版中，同屏显示的大量丧尸是《勇闯尸城》的乐趣之一，不过Wii版的同屏丧尸数量应该会有所减少对吧。

中井实■在Xbox360版中，我们通过在地图的远景里也配置大量丧尸的手法将“围城”这个概念烘托出来。在Wii版中我们将会在玩家周围设置一定量的丧尸，而远景中将会以“可能有吧”这种概念来调整。当玩家操纵角色移动时，虽然远景中的丧失数量会有变化，但是自身周围的情况不会发生改变。

——在Wii上重现商场的全貌也比较棘手吧?

中井实■是的，虽然无法像Xbox360版那样在一个场景中展现很大的环境，但是我们会让场景随着玩家的移动一点一点地表现出来，让玩过Xbox360版的玩家也可以接受这种变化。我自己本身就是一个喜欢原创的FANS，如果我都无法接受的话那玩家就不会接纳了（笑）。Wii版的开发团队也是一个“原创FANS团队”，大家每天都是一边提出新的建议一边工作。新的关卡也在设计当中。

——新的关卡?这么说Wii版的流程要比Xbox360版长?

中井实■如果从关卡的数量来看确实可以这样说，但正如我前面所说“游戏性最重要”，所以Wii版的难度要比Xbox360版低一些，因此游戏的实际时间并不会比Xbox360版长出多少。关于新的关卡，很抱歉我并不能透露，不过可以告诉大家的是这些新内容很精彩，可以让玩家享受到更大的乐趣。

——看来这款作品完全可以算得上是“原创游戏”了。

中井实■在某种程度上确实是这样，不过更确切地说本作应该是“用另一种手法讲述了同一个故事”。



饥饿的丧尸不断向玩家扑来

←无论走到哪里丧尸都会源源不断地出现，玩家就是他们眼中的顶级大餐。

“刀下不留人”用你的双手杀出重围



用身边的一切作为武器

CHECK UP! 丧尸所带来的恐惧依然

本作与Xbox360版相比，虽然系统方面有了较大的变化，难度也降低了一些，但是“丧尸+围城”这个理念却没有丝毫变动，恐怖的氛围也依然可以让你不寒而栗。大量丧尸鱼贯而出撕咬人类的场景比比皆是。除了丧尸以外“丧尸动物”也依旧存在，不要以为低难度就不恐怖!

恐怖丧尸鱼贯而出



一面对面与丧尸对峙，这种感觉谁也不想体验。好汉不吃眼前亏，对方人多，我们还是跑吧。

所有的活人都是食物

←丧尸唯一行动就是吃——吃活人，任何人类都会被他们塞进肚子。



可爱的狗狗也变成了吃人的丧尸犬

一威胁玩家生命的不只有人类丧尸，看来CAPCOM很会利用自我资源。

幕后黑手逐渐浮出水面

↓卡利托面庞冷峻，眼神中透出一股杀气，仿佛一个没有情感的人，在这次的丧失事件中他属于重要人物。

时刻保持冷静的男人

现年33岁，是南美黄种人与白种人的混血儿，出生于圣·卡贝莎，有5个兄弟姐妹。寄生蜂导致的牧场事件中出现了大量的丧尸，美国政府为了封锁消息而展开了大屠杀，卡利托一家除了他自己和妹妹伊莎贝拉之外全部死于非命，弟弟临死前手中握着寄生蜂的尸体，这给了他很大的触动。侥幸活命的他逃进了热带雨林，并从墨西哥潜入美国境内，在移民局里通过特殊条例获得了永久居住权。随后进入军队，并创办了医疗企业，决定对寄生蜂进行研究进而展开复仇，将美国变成地狱。与弗兰克对峙，并和检察官展开枪战，向自己的妹妹开枪，与布莱德搏斗……一切一切都表明这个男人已经被复仇冲昏了头脑。

卡利托·基斯

虽然卡利托是整个事件的幕后黑手，但同时他也是一个悲情的男人，任何一个人在目睹了家人惨遭屠杀后都不会无动于衷。在事件爆发后妹妹伊莎贝拉背叛了他，这使卡利托陷入了极度疯狂。

形影不离的调查员



←杰西卡视布莱德为偶像，尽全力辅助他工作。



←弗兰克与卡利托在进行着交流，勇敢的记者是否察觉到面前这个男人就是事件主使？

他是一个非洲后裔，现年46岁，是所属与DHS（美国国土安全部）的顶级侦探，对任何事情都有自己的看法，因此对上司的命令也并非绝对服从。正义感十足，为人也比较冷酷，即使搭档多年的老友变成了僵尸，他也会毫不犹豫地将其射杀。

他的身份虽然不是谜，但在这次的事件中，他出现的原因却充满了谜团，从他的言行来看，并不像是被DHS派来进行调查的。在整个事件中从头到尾似乎都与弗兰克有某种联系，时而进行帮助，时而为分歧发生激烈的冲突。不过万幸的是布莱德与弗兰克并不是站在对立面，否则他将是弗兰克最为棘手的一个对手。

Brad Garrison

严谨行事的正义调查员

布莱德·卡利森

在本作中布拉德是一个重要的“配角”，从他那里可以找到很多有用的线索。当然布莱德将玩家抛弃、完全按照自己的方式行动的情况也不少。此外布莱德身边还带着一个名叫杰西卡的女人，她对弗兰克很感兴趣，但不幸的是杰西卡最后变成了丧尸。



↑弗兰克与布莱德、杰西卡相遇，三人从电视中看到威廉梅特的惨状都惊呆了。他们能否在地狱中查出真相并协力逃脱呢？

操作系统大变化！让每一个玩家都可以轻松上手

——在Wii中，操作方式发生了很大的变化啊。

中井实■是的，我们承袭了《生化危机4》的操作系统，并根据《勇闯尸城》的特点进行了细致的调整。基本操作方式为：用“双截棍手柄”的摇杆进行移动，用“遥控器手柄”进行各种动作。按A键也可以使用各种武器进行攻击，不过单纯地晃动遥控器也可以进行攻击，我们希望让玩家不必太紧张，看到丧尸时可以“想出手就出手”。不过“晃动攻击”与“A键攻击”不同，晃动手柄发动的攻击动作幅度很大，如果引用格斗游戏术语的话就是“重拳与中拳的区别”，所以威力虽然大，但是破绽也大，玩家需要看清情况再使用。如果捡拾到射击类武器，遥控器手柄的光圈就会自动成为瞄准镜，玩家可以对丧尸或是BOSS进行精确打击，比起Xbox360版，枪械类武器的使用难度降低了，玩家们也可以更加轻松的进行游戏。

——即是说本作的难度虽然降低了，但爽快感与乐趣却在某种意义上得到了提升？

中井实■我想也许可以这么说吧，毕竟通过真实地挥动双手来玩游戏还是很新鲜的，这种游戏方式的魅力显而易见。虽然从表面上看本作的难度是降低了，但这与操作系统是紧密结合的，乐趣与难度之间并不画等号。我想即便玩过Xbox360版的玩家在拿到本作后也会有些吃惊，就像拿到一款全新的作品一样。

——除了您之前说过的新增关卡之外，我想Wii版的《勇闯尸城》应该还有其他追加要素吧，能不能介绍一下？

中井实■很抱歉，具体内容我现在还不能说明，不过可以透露的是我们准备了新的敌人，此外一部分道具也发生了变化……此外视角我们采用了《生化危机4》中的“越肩视角”。不过由于这个视角系统与Xbox360版中的“写真摄影”系统的兼容性不是很好，所以我们在Wii中将拍照功能取消了，我想这也许会造成一部分玩家的不满，但是新的视角一定会为你们带来不一样的乐趣。

——为什么会将本作的视角系统改为《生化危机4》的视角系统呢？

中井实■使用了“越肩视角”的《生化危机4》取得了大成功，这种视角介乎于第三人称视角与第一人称视角之间。《勇闯尸城》是一款以“被大量丧尸包围”为主题的作品，而“越肩”这种视角又可以最大限度地提升作品的临场感，所以在移植工作初期我们就决定将这两者结合起来，打造一款全新的《丧尸围城》。

——操作方式改变了，攻击动作是否也有变化呢？

中井实■确实有一定的改变。在游戏中玩家可能会捡到一些特殊武器，在使用这些武器时画面会恢复为正统的第三人称视角，玩家根据提示就可以发动特殊攻击。

用“遥控器”逃出丧尸地狱

在本作中Wii的“遥控器”将会成为玩家在丧尸地狱中生存的重要“道具”，被丧尸抓住时猛烈晃动遥控器就可以挣脱束缚；手拿棍棒类武器时可以晃动遥控器对着丧尸的脑袋来上一记“本垒打”；而拿到枪械类的武器就更好用了，遥控器的光圈就是瞄准镜，让玩家成为一名“指哪打哪”的神枪手。在这里提醒大家一句，丧尸的撕咬虽然攻击力低，但如果他们采用“尸海战术”的话也很危险，要时刻注意晃动遥控器。

刀砍斧剁 丧尸是最好的试刀石



本作中的打击系武器随处可见，球棒、垃圾桶……不过最爽快的还是刀剑类。手起刀落，尸头落地，在丧尸丛中舞刀弄剑，让你找到以一敌百的成就感。

神枪手独闯地狱 丧尸永世不得翻身



在商场可以从死去的警员身上或是角落中找到枪支，入手后玩家就能体验“丧尸CS”的乐趣了。玩过《生化4》的朋友肯定不会对这个系统感到陌生。

↑屏幕上的光圈就是瞄准镜，无论是爆头还是部位打击都很简单，无论谁都可以成为百步穿杨的神枪手。

虽为同一作 但临场感倍增





丧尸无处不在 天堂变为人间炼狱

改变不会偏离主题 “尸城”依旧需要“勇闯”

中井实■在Xbox360版中剧本是按照时间来展开的，在游戏过程中随时有可能出现“在某个地方好像有幸存者，你最好去看一看”的提示。在Wii版中，我们取消了时间系统，把这个寻找幸存者的要素加入到了“随机任务”中。按照剧本主线前进，完成主要任务后就会有3—4个随机任务的提示，完成随机任务后就会再次进入主线剧情，所以在Wii版中，游戏的流程可能会有大量的增加。

——也就是说在主线剧情中加入了随机任务。在Xbox360版中经常会发生和BOSS战斗的中途无线电突然响起的情况，着实很让人不爽（笑）。

中井实■确实，不过我们把这些恼人的设定去掉了不少，大家可以轻松和BOSS搏斗了（笑）。在拯救幸存者的途中，也可能会有新的提示出现，这也是本作的重要变化之一，到底是把所有的随机任务都做完还是尽快回到主线剧情中，玩家需要做出一个抉择。当然，最后的奖励也是不一样的。

——总之刚开始的时候会让玩家有些难以是从，毕竟提示会一个接一个地出现。

中井实■最初我在玩Xbox360版的时候脑子里曾经出现过这样的想法“这是个什么游戏？”（笑）。所以在本作中我们把重点放在了主线剧情上，让玩家不再需要东奔西跑。

——在移植过程中您最注重的内容是什么？

中井实■就是《勇闯尸城》的“主题”。这款作品受到了大量玩家的喜爱，玩家们对这部作品也有自己的想法，所以移植后最重要的一点就是不能让原来的玩家失望。虽然由于机能限制，Wii版人物在多边形上减少了一些，但是丧尸的外貌我们依旧对“恐怖”二字下了大量的功夫，女性角色的面部也依然美丽动人，这些“CAPCOM要素”在本作中将得到淋漓尽致地展现（笑）。

——最后，请您向各位读者说几句。

中井实■我们是以让每一位玩家都可以轻松进行游戏的宗旨来移植《勇闯尸城 丧尸祭品》的。虽然看上去很恐怖，但是各位真正玩起来之后就会觉得有趣。我希望这款作品能够给大家带来“鬼屋”的感觉——在里面时很可怕，但是走出来后却觉得很有意思。哪怕对这款作品只有一点点兴趣，也请大家来玩一玩。玩过Xbox360版《勇闯尸城》的玩家们如果可以的话也请你们来看看本作，Wii版中有很多内容都是专门为了Wii而设计的，绝不会让各位失望。

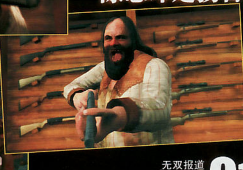
地狱中真正的威胁源自我们的同类

寄生蜂将人类变成丧尸，丧尸又继续杀害人类。商场曾经是唯一的避难所，但是在大门打开后这里也成为了人间地狱。丧尸四处横行，避难所可能是只有区区几平方米的小屋，阻隔丧尸来袭的可能就是一扇门，而你的生与死就牢牢地与这薄薄的门联系在一起。孤独、恐惧，四处喷洒的鲜血，支离破碎的尸体……在如此的极限状态下，依旧活着的人们难免会精神崩溃，变成比丧尸更加可怕的“东西”。在《勇闯尸城》中，时刻围绕在你身边的是丧尸，但真正威胁到你生命的却是我们的同胞——人类，关卡中的BOSS都是形形色色的人类，他们在这种极端条件下爆发出了人类最丑恶的一面，成为了比丧尸更加危险的东西。右侧画面中出现的家伙叫克雷托斯，是枪店的老板，丧尸大量爆发后他就守着自己的枪店，凡是进入大门者一概杀无赦，无论是前来求救的人类还是想要“吃饭”的丧尸统统倒在他的枪口下。他为什么要这样做呢？因为他是一个自私的人，他不希望任何人来和他抢枪，所有的弹药都是自己的。面对这样一个丧心病狂的家伙我们该怎么办呢？面对丧尸人类到底是强者还是弱者？又或者这样的人类原本就比丧尸还要丑恶……



←克雷托斯除了拥有大量武器外，还有一身怪力，拥有如此优越的条件他却不考虑如何逃出地狱，只是死守原地，看来这家伙心理真的有问题。

在丧尸中消灭人类 ——除恶即是扬善



人类本身远比丧尸恐怖

全新改版，就在下期!!

New changes,New ours



电软

《电子游戏软件》&《电击收藏》
文字大餐+视频盛宴

时隔一年半
我们再次精彩改变


风林：接下来的大餐俺们力求让各位爽口，不会太油腻，希望您拿到杂志能感受到比现在更多的乐子。包括电击收藏，俺们也有很多新惊喜要给您。


北斗：每一次的改变，都是为了争取给大家献上更加精彩的内容。希望电软下期的“大变身”能给大家带来更多的快乐，请相信：我们一直在努力！


小沛：为了给大家献上更为精彩的视觉盛宴，小沛今后将直接带队《电击收藏》，用更富创意的栏目，让大家在读完杂志之后还可以有更精彩的视听享受！


雪飞：改版文编辛苦，美编更辛苦。不过为了能给读者带来更高的享受，我们顶得住。读者满意可以感谢魔王，不满意请责怪风林。谢谢！


翅膀：本次改版可谓惊天地泣鬼神，将有众多全新的原创栏目与大家见面，就像越发精彩的业界一样，今后杂志也会让大家越来越期待！敬请关注！


荇菜：更有创意的策划，更具水准的制作，就是今后《电击收藏》所追求的目标。我们有信心为大家送上更加精彩的视频节目，敬请期待！


猴子：改版对于大家来说是家常便饭一般的事，但是每次改版大家都是全心投入，无论汗水还是脑浆都消耗了不少，十分辛苦（众人：什么叫脑浆啊！）。


七曜：下期本编将有全新栏目推出，希望大家到时候一定要捧场啊！另外请各位认真填写回函卡，就算对我的栏目给予最大支持啦！敬请期待。


菜团：电软决定再次改版，这是值得期待的事情。本次改版倾注了众小编大量的心血，希望能够给读者们一次不一样的感受，我们拭目以待吧！


弥可：刚刚来电软，就赶上这次大规模的改版，弥可的心情非常激动，也感到很幸运！改版后的电软一定会更加精彩，弥可也会加倍努力的！


大粽子：“把你的心，我的心，串一串连一个同心圆”我们通过不断的改变来完善我们的杂志，新的电软将加大我们和读者们的交流，希望真的可以看见“同心圆”。


咕噜：听到电击即将要改版，本人是非常期待的，许久不曾出现的配音也要登场了，还有全新的互动真人节目。未来电击的娱乐性将更充实，这是可以肯定的啦！

10档全新栏目！全体小编精心打造！电击精彩创新！很有感受大有乐趣！

征稿栏目

1、GAMEBAR：聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品位的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

4、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

5、大墙画廊

6、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

7、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不低于6000字。

8、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，付上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

9、人生活剧：讨论游戏的剧情似乎是比较重度的事情，不过游戏越来越电影化可供我们探讨的话题也越来越多，把你对游戏剧情的感想写成文字发给我们。

投稿信箱：dr@vgame.cn 来信地址：北京东区安外邮局75号信箱 《电软》08年征稿组（收）邮编：100011

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS
2008年19期
VOL.236

CONTENTS

P.01



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



SPECIAL 特别策划

GAME GUIDE 攻略评析

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「薄暮传说」



业界的旗帜高扬在幻想的领域，众星捧月缔造RPG王朝！

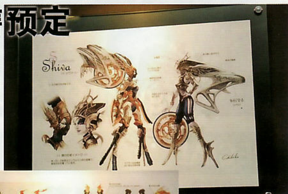
谜·SE

"DK Σ 3713" 完美神话的开幕式

2008年8月2日-3日，SQUARE-ENIX公司在东京都涩谷原宿举行了为期两天，名为"DKΣ3713"的游戏展会。本次展会可以视为是SE的新作发布会，很多玩家所关注的超级大作都在本次展会中初露端倪，这些尚未发卖的作品在展览中公布了新情报。这次展会自6月公布以来，就一直备受世人关注，7月以来，当最终幻想13跨平台的消息得到证实后，所有的人都以最终幻想13系列的进一步消息马首是瞻。本次展会的主要消息大致分为最终幻想系列、王国之心系列和寄生前夜新作以及西格玛和声。 □文/七曜

CHECK UP!! 《最终幻想13》明年发售预定

在本次"DKΣ3713"的会展的会场入口处，透明大屏幕上就播放《FF13》与《FF Versus 13》实际用PS3运行的动画。最终幻想13在本次展会中代号为"13"，Square Enix官方在8月2日的招待会活动上确认，《最终幻想13》预定在2009年内发售，但具体时间未定，只是希望不要像FF12一样跳票。另外本次展会的动画中还播出了野村哲也用自己相机拍摄的部分《FF13》与《FF Versus 13》的开发现场的一些情况，此外还有鸟山求、野村、上国科和北濑佳范的一些谈话。会场的展画中展出了FF13中几个著名召唤兽的设定图，都是系列中的元老级，在FF12之后又以新的造型回归，但我们还是能凭感觉一眼看出它们都是谁。伊夫里特，著名的火系召唤兽，其必杀技依然是地狱火炎；冰之召唤兽希瓦，这次是以双姊妹的形象登场，在之前的官方影像中我们就已经看到希瓦姊妹能变身合体成外形极酷的摩托，成为FF13中的一个重要的交通工具，在设定画中我们也能看到摩托的车轮。还有绿宝石兽卡班克尔，白翼海妖塞琳等辅助系的召唤兽，这些在之前E3展上都有过CG影像的介绍。当提及XBOX360版的FF13时，野村表示"开发工具还没有拿到"。此外野村也否定了FF13会有PC版的传闻，对于"以PC平台为基础开发"的传闻，野村表示"这证明不了什么，我从SFC时代开发游戏就是在PC上。"官方表示在10月的TGS上会有进一步的游戏具体细节公布，从现场播放的实机运行画面上看，《FF13》的地图区域移动有些类似《FFXII》的进化版，区域更广阔且立体感更强，但关于详细的战斗部分暂时还要保密。



→FF系列中人气最高的召唤兽，冰之女皇希瓦，本作中以双姊妹的形象登场，据说还成为重要的交通工具。



始祖召唤兽 续写幻兽新物语

←火之炎魔伊夫里特，在本作中也紧随着希瓦回归，目前还不知道它除了战斗技能之外，会不会也和希瓦一样具有实用性。

CHECK UP!! 《最终幻想 纷争》今年12月发售预定

代号"D"的《纷争 最终幻想》是作为纪念"《最终幻想》系列"诞生20周年而开发的特别作品，这款作品中汇集了历代作品中人气角色展开史无前例的大乱斗，对应机种PSP。游戏的LOGO是由光之女神科斯莫斯与混沌之王卡奥斯组成，这表示着本作的势力被分为光明和混沌两大阵营。本作的角色设计依然是画风唯美的野村哲也，延续着最终幻想系列一贯的优美风格。官方公布本作可以使用的角色在20名以上，系列正统作品中的主角们和大BOSS都一一登场。目前已经公布的绝大部分登场角色，光明阵营有：1代的孤傲光之战士、2代的主角斐里奥尼鲁、3代的洋葱剑士、8代的史考尔、9代的主角齐丹。而混沌阵营则有：1代的加兰德、2代的皇帝、3代的暗黑之云、4代的高贝兹、5代的艾克斯迪斯、6代的杰夫卡、7代的萨菲罗斯、8代的魔女阿尔迪米西娅、9代的库加和10代的杰克，可谓每作中最有魅力的大BOSS全部到齐，阵容空前绝后的前大！并且全部角色均以重新设计过的3D形象出现，演出画面效果也十分的绚丽，观赏者甚至称其将PSP的游戏画面再次提升到一个全新的高度，游戏本身就是一场视觉盛宴。影像中详细地讲解了战斗模式，丰富多变的光源效果，整体游戏画面绝对比《最终幻想7 核心危机》的冲击还要巨大。观看过的人甚至会发出"PSP真的就是一台便携的PS2！"这样的感叹，也许《纷争 最终幻想》的确将是一款跨时代的作品。此外，虽然本作是动作游戏，但是本作中还是存在角色育成的要素，角色可以在战斗中获得经验值从而等级得到提升。



CHECK UP!! 《王国之心 Birth By Sleep》PSP版明年发售预定

代号为"K"的作品，就是之前玩家们都早有所耳闻的《王国之心》系列3作，每作《王国之心》都相当地强调时间的概念，《王国之心 Birth by Sleep》会发生在"遥远的过去"，《王国之心 358/2 Days》发生在"另一面的时空中"，而《王国之心 Coded》会发生在"不久之前"。《王国之心 Birth by Sleep》是一款PSP游戏将会是一款单人冒险游戏。这款游戏将会延续PS2上作品的情节，但并不是正统的《王国之心3》，本作故事发生在索拉拥有键刃力量的多年之前，世界上有多个键刃持有者存在。其中一人塞阿诺特和他唯一的弟子一起突然消失了，而这一切正是大灾难的前兆。塞阿诺特和自己的三名弟子一起踏上追查塞阿诺特和他弟子下落的旅程……与之前《王国之心》系列作品不同的是，《王国之心 Birth by Sleep》中没有MP的概念。角色在使用技能和魔法后需要经过一段时间后才能够再次使用。而随着角色的不断攻击，"指令（COMMAND）槽"会不断地累积，指令槽蓄满后会有追加指令出现，从而发动更加强力的攻击。战斗中玩家需要使用○和△键发动攻击使指令槽上升，而当攻击停顿时指令槽就会逐渐减少。另外，玩家可以对△键所发动的技能进行自定义。主人公索拉还拥有专用的"毁灭模式（FATAL MODE）"，该模式发动时使用追加技进行攻击的话会使"毁灭模式"的能量槽增加，蓄满后还将会有追加指令出现，此时发动终结技可给予敌人致命的打击。



↑本作主题是讲述"遥远的过去"。主角的造型看起来与最终幻想7CC中的扎克斯类似，表现方式同PS2版王国之心类似。

CHECK UP!! NDS版《王国之心358/2 DAYS》今冬发售预定

本作是对应NDS的系列新作，将会启用《王国之心II》中的罗克萨斯为主角，叙述他于索拉进入沉睡状态后，即王国之心：记忆之链后的故事，从罗克萨斯的诞生到被里克打败并带到黄昏之镇数码化。本作除了在各个迪斯尼世界巡回的单人模式以外，主要的吸引力更多的来自于支持玩家四人同时游戏，并可以使用XIII机关的成员，游戏是全3D的作品。本作还会出现XIII机关的新人物，XIII机关的领袖泽姆纳斯会向同伴们介绍新加入的伙伴——他就是《王国之心II》中不曾出现的第14号人物。他究竟是谁？XIII机关在与索拉交战之前似乎发生了很多变故……这一切谜底都会在今冬揭晓！



↑钥匙刃不光是索拉战斗的武器，也是打开异界之门的关键。

CHECK UP!! PSP版《寄生前夜 The 3rd Birthday》明年发售预定



DKΣ3713"中的"3"是代表《寄生前夜 The 3rd Birthday》，在展会的第一次作品公布时间，官方就宣布正基于手机平台开发的PS平台人气游戏《寄生前夜（Parasite Eve）》系列的最新作《The 3rd Birthday》将登陆PSP平台。其实这款作品在SE全年召开的"Square Enix Party 2007"中就已经公布，游戏原本计划是以日本手机平台新作游戏的形式发表，当时公布的对应平台是"NTT DOCOMO FOMA"，在现场所公开的影像中出现了"AYA、第三次生日"的语句，因此早已确定主人公依旧是系列人气主角AYA。不过本次在DKΣ3713活动中则是改以PSP平台新作游戏的形式发表，这对广大的PSP玩家来说无疑是值得庆祝的。原来在影像中就出现了大量恶心的不明生物，在出现"8年后"的字样后主人公AYA手持手枪亮相。这次主角AYA似乎在"自己的婚礼"上和来路不明的敌人展开的战斗。敌人究竟是谁？一切谜底都还要等官方来公布。1995年，日本作家濑名秀明推出了一本名叫《寄生前夜》的科幻小说，这本小说讲述了一个十分另类的科幻恐怖故事。于是在1998年当时的SQUARE根据这部小说将其制作成为了游戏，讲述在曼哈顿发生了变异线粒体生物攻击人类事件，纽约第17警局的年轻女警探AYA独自一人与变异生物抗争，从而开始了六天的惊险历程……系列的轨迹由此开始……

CHECK UP!! 手机版《王国之心 CODED》今冬配信预定

本作是由SE及华特迪士尼网络小组共同开发的手机角色扮演游戏，王国之心系列新计划之一。其背景时间是设于《王国之心II》之后，主角是《王国之心》原作中的索拉和同伴，蟋蟀吉米回到迪士尼城堡后整理他的旅程记录，发现旅程记录中有一段不是他写下的讯息"我们不得不解除他们的痛苦"，可是关于这页内容的由来吉米却完全记不起来。于是为了调查这段讯息，米奇国王便将吉米数据化后开始了调查。吉米来到了数据化的命运之岛，遇到了那位少年，数据世界中索拉的新冒险即将展开。CODED游戏的方式会是和系列之前作品相似的单人动作角色扮演游戏，游戏将会是全3D制作。在宣传片中我们能看到索拉在一个有红色及黑色方块的迷宫中，在战斗中能使用"除错模式"（debugging mode）来移除方块。



CHECK UP!! 《最终幻想 VERSUS 13》发售日未定



本次展览中尽管依旧没有VERSUS的实际游戏画面，但宣传片末尾打出了"Playstation 3 Only Worldwide"的字样，确认本作将完全由PS3独占，而且是全球版本独占。"Versus"在拉丁语中是改变方向的意思，本作是一款与《最终幻想13》存在对称关系的作品，由《FF7AC》和《王国之心2》的开发小组共同开发，据称该游戏会更强调动作要素。从仅有的一些图片来看，本作所描述的将会是一种带有强烈个性的暗黑世界，游戏的背景更类似现代的日本，游戏的男主角是一名现世中依靠水晶力量存在剑与魔法的最后一个王国中贵族的一员，从一身黑色的行头以及冷酷的表情看来，他是一名具有黑暗气质的角色。之前E3展上留给玩家印象最深的一幕就是无数士兵向主角开火，却被主角召唤出的11把不同的武器弹开，想象力非常的天马行空。另外本作将与日本时尚服饰品牌Roen进行全面合作，很多角色会穿着Roen牌服装，游戏中还会有大量软广告出现，但这一点基本不会对游戏本身产生什么影响。Roen服装这个能堪比mastermind JAPAN的日本超浮华品牌，近年来已经开始被越来越多的人关注。它和mastermind JAPAN及ROAR并称"东京三大极限Hi-End品牌"！

CHECK UP!! 《最终幻想7 降临之子 完全版》明年3月发售



代号为"7"的《最终幻想7 降临之子 完全版》，这部蓝光版作品，相信玩家们早有耳闻。野村哲也接受访谈说到，与2009年3月即将发售的《最终幻想7 降临之子 完全版》会附赠的《最终幻想13》的体验版，而且其内容十分丰富，会是之前E3展会公布的PV之前一部分的内容。还会附赠《最终幻想 Versus 13》和《最终幻想 Agito 13》宣传影片的特典光碟。另外，大屏幕播放的影像中还有一些开发座谈会的画面，其中座谈会上发表了新的FF系列的[PS特化宣言]，同时这是否意味着以后最终幻想系列会再为XBOX360也开发另一个单独的FF系列。本片仍然是以PS上的角色扮演游戏《最终幻想7》后传故事为题材所制作的3D电脑动画影片，承袭2005年9月所推出的DVD初版内容加重新编辑并追加30分钟新片段，收录新特典影片，以高解析度+多国语言的BD蓝光光碟完全版再度推出。在正式发表1年多之后，本次SQUARE ENIX终于在自家游戏展示活动DKΣ3713中，正式宣布BD《FinalFantasy7 降临之子 完全版》将于2009年3月推出。据官方透露，这将是为最新一代光盘介质"保驾护航"的蓝光版本，至于是否将翻出UMD或者普通DVD版，则还是未知之数。另还透露，本次移植蓝光平台并非简单的调高码率和解析度，而是增加从未曝光的新镜头。

CHECK UP!! 原创作品《西格玛和声》8月21日发售



代号为"Σ"的作品就是已经发售的NDS作品《西格玛和声》，本作主要故事是描述了一位一直过着和平的学生生活的主人公——"黑上西格玛"。他突然不知道为什么来到了荒废的世界。《西格玛和声》就是在这片废墟的世界上进行"解谜"，回复正常世界的新感觉推理AVG和RPG融合的游戏。游戏主要以"黑上洋馆"作为游戏舞台。虽然这是一幢占据着巨大面积的洋馆，但是却因为过去历史的改变影响而荒废，历史记载也不知道被什么人所更换，在过去出现了很多骇人听闻的惨剧。主人公西格玛和他的同伴"月弓祢音"，为了取回属于自己的正确的未来而回奔走调查，解开这些事件的谜底。同时在探索过程中还会与"逢魔"发生战斗，获得经验值令角色成长，这种在AVG的冒险要素中添加的RPG要素，令人眼前一亮。

回声年代

——“独占”掌握业界天秤的砝码

印象中在杭州西湖白堤上靠近孤山有一处，对着对面的栖霞岭，保淑塔披一身霞光夕照。清晨时常有晨练的人们对着湖面纵声呼啸，对面隐隐传来回应，彼短此长，相映成趣，是为“空谷回声”。我前两年在杭州觅得一支竹笛，在“空谷回声”处发发硎试音，也引得对面竹管悠悠回应，虽无高山流水之盼，亦含知音不知何处的妙趣。

我想，“空谷回声”的美是由于不同的地势，却间隔着平坦的湖面所造成的。如果没有长堤斜岭的相对，如果又没有这一方如镜的平湖，这在平常公园里也可见得到的人们的晨啸，也就没有这样的意趣了。

在激烈竞争的领域，有两种状况能促成大繁荣。一种是绝对君主专制的一强众弱，产业会围绕着核心的技术需求和市场扩大化的需求而不断进步；还有一种则是力量相对守恒的普遍竞争的乱世，而对于商业为根本的领域，则后一种状况更能促进行业的进步和发展。这一个多月来，似乎软件厂商们也正在实践着这种巧守平衡的方针。

自E3那个黑色三分钟之后，8月2日的“DKΣ3713”受到了太多人的关注。当年FF7叛逃以及由此形成的连锁反应事件这十几年来一直为人们津津乐道，看过了太多动漫游戏的玩家，也总是喜欢将业界的每一次变故和传奇色彩的权术运谋联系起来，纷纷猜测SE会雪上加霜，再一次想成为翻覆业界的风云手，还是会给目前处处被动的索尼扳回一城。

两款手机作品移植PSP的消息让索尼支持者稍感安慰，“FF vesus 13”影像最后打出的PS3全世界范围内独占的强调宣言更是让全部人都默认了这次展会的挺索性质。然而，事先几乎所有人都热切期盼的“FF7remake”依然不见踪影，纵然有网上巧构展会标题的幻想PS图片，等待了十年的玩家，还是要继续等待下去。

实际上，从这次招待性质的展会来看，目前SE开发能力的有限已经非常清楚了。大量人力资源集中于将于明年发售的FF13之上，移植给PSP的两款作品出自于手机游戏，可想而知原先这两款游戏开发团队的规模是相当有限的。整场展会，实际上没有任何一个新作，因为场合的不同，在本财年度里必然要发售的“DQ9”也不见踪影，除了这两个移植作品所形成的话题以外，基本只是已公布游戏的一个玩家试玩初心会。



对“vesus”PS3独占的强调和强援PSP的态度表明SE依然希望自己可以成为一个对业界走势产生重要影响的话语权拥有者，同时，也完全可以代表目前第三方厂商不希望一家独大，全力促成分治久安局面的心理。由于迫切需要打开西方市场，加上游戏开发成本的一再上升，扶植有庞大资本投入的微软Xbox360事业成为必然；由于过去两代霸主所留下的品牌余势和传统日式游戏的平台性质，保持PS3的继续存活也出于必需；而Wii所带来的市场开拓作品，则更能使他们产品线的分流开发，充实低成本商品开发路线成为可能。无论是在家用主机还是在掌机市场，目前这种长期对峙并存并且同步良性发展的局面开创历史先河，也是第三方厂商追求利益最大化最能得到实现的良机。



原SCE欧洲分社总裁Chris Deering在近日的英国爱丁堡互动艺术节上，指出当前的游戏产业现状是十款游戏可能有七款游戏在赔钱，但同时，也预言传统游戏在未来的三四年中会得到大的发展。目前摆在游戏开发厂商面前的难题和急需认真对待的课题，就是如何尽快改变传统而单一的盈利模式，以适应游戏平台性能和功用的发展。

产业的上升发展的特征之一，就是利润的减少和产品结构的丰富。游戏正在接受这越来越多互动娱乐科技的挑战，过去仅靠一两款游戏就造出一幢大楼的奇迹会变得越来越少。产品单一并且跟不上时代科技发展的厂商，生存空间也会一再缩小。Pc游戏平台的优越性，手机游戏平台的成熟都对传统的家用主机产生了巨大的冲击，未来IPTV和机顶盒的挑战也初露端倪。技术的前瞻，互动形式的开拓和发展这两点必须紧密结合，才能应对将来的考验和生存。从目前而言，三台家用主机内，Xbox360和PS3很好的做到了技术前瞻这一点，而wii相对更着重于对互动形式的开拓上，所以三者目前都处在各自的增量速度上，而没有产生过去那种一强产生之后其它平台立即显现出的停滞态势。

值得注意的是，互动形式的开发和发展永远都不是仅限于连接终端的求新求变上的。我们翻一下历史，那些以“体感”为卖点的主机几乎无一逃脱无人问津的命运。Wii对于这一历史的改写，最大的原因还是以较低的门槛把握住了正确的宣传和受众方向，因此使传统的游戏用户的构成获得了很大的扩展。这就如同电影产业发展过程中，一些更贴近世俗的三级片或B级血腥恐怖片所产生的作用一样，极大丰富了电影行业的产品线，并且能够使每年不同的档期都有不同类型的影片上市，也因此培养了更多的观影人群。

然而，游戏之所以能够成为一个相对独立的娱乐科技商业而存在，他的虚拟性和不可替代性是先决之一。互动的交互体验可以无限接近于现实的运动和生活，但是在形式上必须有所变化和虚幻化，不然，游戏根本无法和那些具有高度拟真的娱乐机械所比拟。目前出现的越来越多的仿制品，也极为清晰地揭示了所谓体感游戏平台入门门槛的有限，对于Vii倾销日本以及在国内成为“正统”的这种荒唐现状除了跟国情有关，也是出于其技术上相对较易模仿的原因。

从最近几款Wii上的传统游戏来看，“零”和“生化危机0”以及“神乐传说2”的销量，参照过去历史销售成绩来看，最多只能说不过不失，保持在一个传统的规律之内。这充分表明了游戏用户的重合在一定程度上是存在的，所以当传统游戏名作在Wii上以独占的方式出现时，依然能够获得一定稳定的

用户支持。

但同时，我们更应该看到在其他几个平台上，传统游戏大作依靠跨平台策略和宣传攻势的重磅投入获得了超越过去的成绩。“MGS4”的三百万、“SC4”的二百万，“梦幻之星PSP”的五十万，直到“薄暮传说”的首周十万的成绩，都无情地嘲笑了第三方作品不登陆Wii就得不到丰厚回报的可笑观点。更重要的是，随着这些传统大作的推进作用，两台次世代主机在不同地区不同时段都得到了明显的增幅效应。如果不是因为事先过于保守的估计而导致的出货不足，Xbox360在日本市场8月第一周2.4万的销售台数甚至有可能超越Wii的3.6万台。除了这些直观的销量数据以外，“SC4”等等这些传统游戏大作借助XboxLive和PSN的有偿下载所获得的追加利益则是我们无法获知的，除非官方公布，不然我们完全估量不出这些后期超低投入所带来的利润究竟有多庞大。而反观Wii平台，大量用户持续消费习惯的缺乏、过度对第一方游戏的向心力、加上任天堂持续加强的自向性开发方针，以及出于成本控制的考虑而暂时不会考虑为Wii增加存储设备，这一切都使第三方采取更为谨慎的态度来参入Wii游戏产品的开发。特性的不同，以及先行者的成绩参考，决定了Wii将成为广大第三方一个很好的产品线的补充者。





对于用户而言，不同特性的游戏集中于不同的平台体现了他们需求集中的利益。对于第三方而言，高投入高风险高回报和低投入低风险弹性回报产品线的分流，也促成了他们更好的稳定生存和将来的发展。另外对于以自身利益为第一的任天堂而言，目前的现状也是最为满意的。

从最近日本销量榜的走势来看，RPG这类近期一直被人称为“没落”的类型正在得到一定程度的复苏，几款游戏的业绩表明，传统游戏的支持者并没有因为体感游戏风潮而逐渐缩小，相反会因为平台特性的差异更为集中。而微软坚持不懈在日本市场投放的力量，虽然并没有在根本上改写局部地域落后的状况，但是这对于品牌认可度的培养，对于核心用户的保留所产生的作用也是有目共睹的。最重要的在于，有赖于xbox360和ps3的竞争，我们这些偏向于日式传统的中国玩家可以欣喜地看到，传统游戏不但没有在体感游戏风潮下衰退，反而在进一步的发展强化着。

种种一切，我们都要感谢这个充满着平衡和和谐的回声年代。 □文/ Silence

CHECK UP!! 《最终幻想 AGITO 13》PSP版发售日未定

原先公布的《最终幻想AGITO 13》是一款手机游戏，而本次官方公布这款作品将登陆PSP平台，这无疑是个令人振奋的好消息。但官方依然没有公布准确的发售时间。与其他“最终幻想13”系列作品不同的是，本作是一款角色扮演游戏，主人公是水晶崩坏后作为“世界统治者”降临的目标成为“Agito”的魔法学院的少男少女们。有关游戏的详细情报还未公开，看完展出影像让人感觉倒是一个动静相结合的RPG作品，有意识地制作成多人游戏的互动娱乐软件。本作活用掌机和移动电话的特性，让玩家随时随地都能够与其他玩家组成小队进行游戏。



从画面表现来看，PSP版明显要比手机游戏的素质高，并不是手机作品的移植版，相反手机版可能是PSP版的缩水版。在风格表现上，一点都没有大家事先预测那种学园派的风格，而是充满着战争风。影像中的少年投出卡片召唤出北欧军神奥丁，召唤兽动画保持了系列一贯的高水准，和PSP版FF7CC的差不多，更有趣的是，本次奥丁居然会下马战斗。最终幻想13系列作品总称为《FINAL FANTASY 13 FABULA NOVA CRYSTALLIS》（水晶物语新篇章），其中包括《最终幻想》系列正统续作《最终幻想13》和一部外传型的作品《最终幻想 VERSUS 13》，以及这部《最终幻想AGITO 13》。



TOPIC CHECK! 用悠远神话打造 最终幻想水晶新物语

最终幻想13的系列3作无疑是这次展会中的重中之重，但SE却利用这个万众瞩目的焦点抓住玩家的眼球，不停吊大家的口味。最终幻想13是系列正统作品的最新作，以水晶神话为共同的要素，展开复数故事的《新水晶物语》这3款是担负计划核心的作品，3作之间不光是游戏设定上有联系，在硬件上也可以展开联动。至于XBOX360版的FF13不可能与PSP平台联动，所以SE有可能单独为XBOX360平台打造一个属于微软的最终幻想圈。游戏至今还没有实质性的内容公布，这一方面证实了SE在选择主机平台上一直摇摆不定，在观望，所以也使得游戏开发进度停滞不前。从目前收集的相关情报来分析，可以总结出以下几点。本系列将是首款登陆PS3的最终幻想系列作品，游戏的故事背景将是一个混合魔法的未来世界。重新塑造的系统，完美的节奏感与平衡度，当然，这个“完美”是官方提出的，也是相对之前的最终幻想系列而言。在游戏画面方面将努力突破PS3硬件限制，挑战即时演算画面极限。当然这也是就当前的技术水平努力为之的结果。对角色的深度刻画，希望玩家能够真正感受到游戏角色所有的感觉，这对编剧来说有着极大的挑战。官方还表示，本作开发的时间之所以这么长，是因为希望FF13能够达到前所未有的素质，关于这点我们只有真正拿到游戏以后才能够发表观点。利用PS3的强大机能会先让FF13展现在世人面前，而后再向XBOX360移植，两者并非同时发售。另外要说的是，最终幻想13的开发小组是原最终幻想X的制作小组所操刀，制作人是第一开发部部长北濑佳范，人物设定依然是野村哲也大神，就凭这几点，销量就绝对能得到保证。最终幻想系列全球销量排名前三位的正是7、8、10三作，野村哲也风格的人设就是销量的一大保证。



7月23日

●微软公司上个月公布的新版60GBXbox360已经开始在国际大型网络零售商的货架上开始接受预定，套装除了原20G版标配外，还包括DVD播放器和有线手柄一支，售价为349.99美元。

●Xbox360平台的人气游戏《偶像大师》正式确定于PSP平台推出最新作《THE IDOL M@ASTER SP》，将继承家用机原作的人物及游戏系统，并会同时推出三个不同的版本，本作预定今年冬季发售。



↑"宅男大师"搭配"宅机"PSP确实很合适。

7月24日

●SE旗下Tri-ace开发的DS版《北欧战神传 负罪者》公布了发售日期，本作将于今年10月2日正式发售，价格5040日元。预约特典将包含成钢和吉成耀的人物设定画册。

●08 E3展上任天堂大力宣传的新概念游戏《Wii Music》确定将于今年10月16日正式发售，定价5800日元，将全面对应Wii平台体感设备。

●本日为PS3游戏《死魂曲 新译》的首发日，SCEJ官方同时在东京涉谷区举行了主题博物馆宣传活动，并面向公众免费开放，各种模拟场景和拟真演出让游戏气氛倍增。

7月25日

●次世代逆移植作品《真三国无双5SP》公布了准确发售日期，将于10月2日登陆PS2平台，并追加张颌、太史慈两名回归原始设定的角色。

●DS版《恶魔城》最新作《被夺走的刻印》由官方公布了发售日期，本作将于今年10月23日发售，售价5250日元。



↑本作的人设颇得玩家赞誉。

7月26日

●Atari公司公布了《鬼屋魔影5》的PS3版将于11月推出，制作人表示PS3版比Xbox360版晚上市的原因是PS3版开发中遇到了严重的技术问题，因此才延迟了PS3版的发售。

7月29日

●EA公司官方解释了前段时间《红色警戒3》取消PS3版的原因，因为开发本作使用的虚幻引擎3在系统上和PS3不相符，且PS3结构相对异质，游戏最初不是以PS3为基准进行设计的，开发工作难以进行，因此最后决定放弃PS3版本的制作。

●SONY公司发表了今年第一季度的业绩报告，其中PS3以156万的销量达到了去年同期的两倍之多，财年第一季度内游戏部门扭亏为盈，达到了54亿日元盈利的佳绩。

事件 日本专讯 "お台场冒险王ファイナル"娱乐展

本刊讯 日本富士电视台于7月19日在日本东京"お台场"地区召开了为期一个半月的娱乐展会，SCEJ与SE均如期参加展会，并提供了各自最新游戏的试玩，面向公众开放的展会吸引了众多玩家与孩子们来此观光娱乐。

本次展会正值7月19日至8月31日的暑假期间，展会提供了各式各样的娱乐活动和厂商的宣传展出，其中索尼电子娱乐公司（SCEJ）和SQUARE・ENIX公司也参与了本次展会，并在各自的展区内设置了最新游戏的试玩台，进入假期的孩子们聚集在此上、享受到了节日一样的欢乐气氛。SCEJ的展台内包含多款预定于今年秋季发售的PS3游戏试玩，《非洲》、《LittleBigPlanet》是吸引最多眼球的作品，PSN平台的《The Last Guy》也备受观众青睐。SE的展台内最吸引人的自然是DS版《勇者斗恶龙5 天空的新娘》的试玩，许多放暑假的孩子们聚在台前久久不愿离去。此外展台边还设有贩卖《DQ》主题周边产品的特价区，来往游客络绎不绝。会场内到处都是聚成一圈一圈的玩家在享受假日的游戏乐趣。



←持续整个暑期的娱乐展是孩子们的天堂，来此娱乐参观及购物的人络绎不绝。

编者按：7月末至8月底正是大中小学生放暑假期间，加上下半年各大机种热作不断，借此机会也是次难得的宣传造势机会。

事件 日本专讯 Team NINJA两位新部长就任

本刊讯 继坂垣伴信与原东家TECMO因开发奖金纠纷闹出官司事件之后，其原下属的王牌制作小组Team NINJA部门的部长一职就处于空缺状态。日前TECMO公司终于宣布任命长谷川仁和早矢仕洋介两人担任Team NINJA的新部长，并确定Team NINJA将以和以往完全不同的新路线开发新类型游戏。



新部长的两人中，长谷川仁为TECMO项目经理，参与过《零》系列的开发制作，早矢仕洋介则是PS3版本《忍者龙剑传 Sigma》的制作人（顺带一提，坂垣伴信当初曾强烈反对本作PS3版本的开发）。两人上任后TECMO即公布了之于Team NINJA的"新游戏新类型新定位新领导"的四新方针，意在新部长的带领下将这个旗下最大的开发组注入崭新的气象，其后预定开发的新游戏将不再是局限于动作游戏与格斗游戏，而是会扩展到完全不同的新领域发展。

此外，根据日本东京地方法院的消息，坂垣伴信就与TECMO的官司方面有了新进展，据称坂垣伴信向法院提交了一份TECMO社长安田善巳的谈话录音，录音中证实了安田善巳确曾提到过《死或生4》开发奖金一事，并已经获得了公司批准，对于此录音证据TECMO官方还没有做出官方回应。

编者按：坂垣伴信与东家闹得水火不容，对其深感厌恶的TECMO高层想必也不会让他的同信者再执掌Team NINJA走老路，事实证明确实如此，没有了坂垣的小组以后的风格将会发生本质上的转变，坂垣的时代确实已经随着他的离去而过去了。

特报 日本专讯 DS版《DQ5》大热卖 两周销量超过100万

本刊讯 SQUARE・ENIX公司社长和田洋一于7月30宣布，在7月17日NDS平台发售的《勇者斗恶龙5 天空的新娘》日本地区的实际销量已经超过100万大关，而这一发生在复刻游戏上的数字仅仅用了短短两周多一点的时间。

《勇者斗恶龙5 天空的新娘》是"天空系列"的第二部作品，本作通过横跨父子三代的冒险旅程，体验各种各样邂逅与人生的壮阔故事。和DS版前作同样，游戏采用了上下两个屏幕的显示操作，将怪物收作同伴一同冒险，决定主人公人生和后代的结婚系统，都在本作中得到重现，此外还追加了DS通信机能，产生全新的要素。继DS版前作《DQ4 被引导的人们》之后，本作又是一款超出人们想像的大热卖复刻重制作品，日本国民RPG的影响力之大由此可见。



编者按：《DQ》其实在日本的影响力比《FF》要大得多，且《天空的新娘》这作在整个系列中也被玩家誉为巅峰作品，达成此成绩在情理之中。

事件 日本专讯 任天堂等二十余厂商联名起诉烧录卡公司

本刊讯 日本任天堂公司日前联名多家知名厂商，向东京地方法院提起了诉讼，针对制造、销售非法烧录产品"R4 Revolution for DS"的五家会社，以违反不当竞争防治法为理由将其告上法庭，要求停止侵害，赔偿损失等一系列民事诉讼请求。

值得注意的是被状告的五家会社中有四家是由华人担任法人的，这不禁令人心生唏嘘，此五家会社均因生产销售DS烧录卡等侵权非法产品而面临成为法庭被告的情况，任天堂此次行动的理由是"对这种非法产品在市场蔓延的不容许，为保证业界市场的健康发展而做出的必要决定。"

本次参与联名上告的厂商超过20家，其中包括SE、CAPCOM、KOEI、NBGI等多家业界龙头企业。



编者按：日本打击盗版侵权方面的力度可谓世界之最，而这次联名官司中出现的那些国人面孔，是否让我们这些同胞感到脸上无光呢？

特报 日本专讯 CAPCOM公司季度财报

本刊讯 继SONY、任天堂、EA相继公布了08财年第一季度的财务报表后，CAPCOM公司也公布了本年度第一财季的财报情况，显示CAPCOM在截止今年6月30日的第一财季内达到了空前的业绩，在软件业务收益方面取得了非常大的增长，其中旗下《生化危机》和《怪物猎人》两部系列作品的成功运营成为了业绩增长的最大功臣。

于今年3月登陆PSP平台的新作《怪物猎人P2G》截止第一财季已经达到了240万套销量的骄人战绩，不仅打破了由前作保持的系列作品最高销量的记录，还打破了日本地区PSP软件销量的新记录，由此带动整个PSP销量的同时也为CAPCOM带来了远超成本的巨额盈利。而老牌系列《生化危机》也凭借着上半年Wii平台的几款新作为公司带来了163亿日元的销售业绩，净利润超过了去年同期的200%。


↑《怪物猎人》无疑是现在C社最大的摇钱树。

此外，CAPCOM官方宣布之前预计的财年收支计划维持不变，预定将在PS3/Xbox360双平台推出的《生化危机5》目标销量为230万套，预定登陆PS3/Xbox360/PC平台的《街头霸王4》目标销量为170万套，综合预计本财年内公司收益将达到前所未有的辉煌成绩。

编者按：CAPCOM近年来奉行的多平台发展战略的确让其在商业上获得了往年无法比肩的丰厚收益，墙头草也好，这年头只有赚钱的人才有资格谈成功。

软件 国内专讯 PS3《非洲》等作品官方中文化确定

本刊讯 随着PS3下半年游戏新作的逐渐临近，SCE世界各地的分部都开始了各自紧锣密鼓的筹备工作，除了日本及北美地区各大版本的上市准备工作外，亚洲地区面向华人用户的中文化游戏也步入了开发正轨，近日台湾SCE（SCET）宣布将联合SCE Asia推出更多PS3游戏的汉化版本，其中包括《非洲》、《AQUANAUT'S HOLIDAY》等预定最新作品。

SCET表示，PS3平台今年下半年将会有《非洲》和》、《AQUANAUT'S HOLIDAY》这样令人期待的作品与玩家见面，以非洲大草原和海底观光为主题的两款作品非常适合华人市场的用户需求，并且还将对应网络，与全世界的玩家一起分享精彩的游戏。



编者按：近年来中文游戏市场的不断扩大，包括台湾和香港在内的大陆周边地区越来越成为亚洲不可忽视的市场份额，中文化游戏自然不可或缺。

软件 日本专讯 《仙境传说在线DS》MMO名作登陆掌机

本刊讯 日本地区拥有最多会员数量的MMORPG《仙境传说online》，日前由ガンホー公司公布了NDS版新作的消息，命名为《仙境传说DS》的本作将是以原PC版为基础，采用全新的故事架构的一款原创RPG，对应WIFI，支持最大3人同时协力游戏，力求打造成为面向掌机平台的大型在线多人游戏。

登陆DS平台的本作预定采用触控笔造作，游戏中角色攻击对象与道具的使用等都将运用触控笔来完成，本作还将在PC原作的基础上增加多种全新职业，满足一定条件后还可转职为更加强大的上级职业，新职业包括暗黑骑士、妖术师等。通过通信机能还可以最多3人同时组队挑战高达50层的随机迷宫。



编者按：日本NDS用户基数之大几乎达到了饱和状态，当地MMORPG老大与其的强强联合势必带给厂商及玩家双赢的局面，比以往更大规模的联机比赛活动现在就可以预见到其火爆的场面。

软件 日本专讯 神谷英树性感力作《猎天使魔女》

本刊讯 上期本刊提到了现隶属SEGA的神谷英树的最新ACT作品《猎天使魔女》的消息，近日神谷英树在媒体对他的访谈中谈到了这款作品的众多相关细节，其中包括游戏女主角的动作、能力，游戏系统，以及作品开发进度等等，此外还谈到了他对自己作品及其他同类游戏的一些看法。

神谷透露到，开发本作的小组有着非常丰富的游戏开发经验，且十分擅长动作游戏制作，从外在到内在都会深深吸引玩家，作为游戏的第一卖点，魅惑性感的魔女主角会在举手投足间暴露出"性感"与"美丽"的主题，比如随身可见的蝴蝶翅膀及飘逸长发下的凹凸身材。融入QTE的360度全方位战斗会在魔女枪刀并用的优雅动作中打出无比华丽悦目的欣赏效果，各种如慢动作等特殊效果也会表现得恰到好处，增加演出度的同时也大大提升了战斗爽快度，玩家会在华丽与爽快之间享受猎杀天使的乐趣。本作开发时间已经经过了一年半时间，开发组正在紧锣密鼓地进行开发制作，不久后即会正式向媒体公布。

编者按：脱离CAPCOM的神谷英树将《鬼泣》未完成的心愿都投入到了这款最新力作上，游戏主角由男向女的转变带来的就是"酷"向"美"的转变。想想原来《鬼泣》中那些性感的女配角，就不难想像神谷要在他游戏中实现什么了。

7月30日

●任天堂公司公布了本财年第一季度的财务状况报表，在今年4月至6月期间，任天堂整体营业净利润达到10亿美元，是同期SONY集团净利润的近20倍。

●ATLUS公布了著名魔幻RPG的最新作《恶魔召唤师 葛叶雷堂 对アバドン王》，游戏仍由金子一马担任人设，预定将于今年10月23日登陆PS2平台，售价7329日元，并将有同捆音乐CD的初回限定版。

7月31日

●SCE于本日开始募集PlayStation Home的封闭β测试，截止日期为8月11日，其中包括大厅、自宅、电影剧场等内容，预定将于8月下旬开始集中测试。


←免费的PSN算是当前PS3难得的亮点之一了。

8月1日

●预定将于PSP平台推出的另类游戏续篇《勇者别嚣张2》确定将于今年10月16日发售，本作在前作的基础上增加了众多令人兴奋的新要素。

●在今年E3展上SCE大力宣传的《小小大星球》确定了发售日期，本作将于10月30日登陆PS3平台。

●据悉，台湾微软分公司正在努力就多款未发售Xbox360游戏推出繁体中文版与日本厂商进行交涉，其中包括《无尽未知》、《最后饿遗迹》、《星海传说4》等RPG大作。

8月2日

●根据消息，微软公司将于今年9月份全面降低Xbox360主机售价，60G新版机将定为299美元，目标是在下半年销售旺季将Xbox360推向更高的普及度，目前微软官方暂未对此进行证实。

●SONY公司全球游戏工作室总裁吉田修平向媒体透露到，ICO小组的负责人上田文人正在带领团队开发一款极富创意的游戏大作，面向PS3平台，不过是否是《旺达与巨像》的续作他并没有提到。

8月3日

●KONAMI公司宣布，将由阿根廷队著名球星梅西担任其最新实况足球作品《PES 2009》的封面代言人，梅西则表示非常高兴能与这款游戏进行合作，《PES》系列是他所见过最具真实性与技巧性的足球运动游戏。

●Valve旗下的Turtle Rock工作室宣布将在PS3平台推出一款以僵尸为题材的射击游戏，游戏名为《Left 4 Dead》，本作原为Xbox360和PC平台游戏，现决定移植PS3以让更多用户享受到本作的乐趣。

8月5日

●KONAMI公司公布了今年第一季的财报，其中显示今年4月至6月间，KOANKI公司的营业利润达到了132亿日元，比去年83亿日元的利润有了不小的增长，这其中很大一部分要归功于PS3软件《合金装备4》的全球热卖，截止财报结算为止，《合金装备4》全球出货量已经突破了300万套。



←老蛇的终战果然不辱使命。

8月6日

●NBGI公司于Xbox360/PS3平台发售的《灵魂能力4》自7月29日上市后，在全世界形成了热销场面，截止8月4日，本作全球销量已经突破了200万套，是历代销售最快的作品。

8月7日

●于上半年登陆次世代家用机的《横行霸道4》将在11月推出PC版，除了保留原本的内容外，还将在网络多人模式上做出相应强化。

●日前ICO小组的负责人上田文人向媒体表示，旗下负责的PS3新作正在开发中，但进度尚未进入到关键阶段，还有大量的策划及内容未进行确定，而且为了保证作品最高的完成度，新作将会花费比较长的时间进行开发制作。

8月8日

●微软第一方工作室的动作RPG游戏《神鬼寓言2》日前公布了具体发售日，本作美版将比欧版提前上市，前者日期为今年10月21日，欧版则为10月24日。



←今秋最为瞩目的RPG之一。

●微软公司Xbox Live首席程序设计师Larry Hryb提到，Xbox Live春季更新中包含了为进行全面改版所添加的一些内部改动，在秋季更新中这些部分将会让玩家们感到惊喜。

●SCE亚洲公司向媒体表示，由于政府在政策上无法达到期望的开放程度，大陆内地的业务宣传难以收到成效，因此考虑来年将暂时取消参加CJ等内地的游戏展会，等待政策开放后再考虑进行市场投入。



←CJ虽发展得如火如荼，但网游占据了大半江山。

特报 日本专讯 《薄暮传说》日本首发热卖

本刊讯 NBGI公司的看家RPG系列的最新作《薄暮传说》于8月7日正式在日本发售，当天在日本各地引起了许久未见的Xbox360游戏销售热潮，官方还举行了各具规模的首发会活动，包括同捆主机版在内的游戏软件源源不断地被送到玩家手中，以此为带动，Xbox360本周在日本的销量有了极其显著的增长。作为首款登陆Xbox360平台的《传说》系列作品，本作同时也是首部以高清为媒介的系列新作，在素有RPG天国的日本有着非常高的期待度。在首发日当天的凌晨，秋叶原游戏专卖店门口就已经聚集了超过100人的排队人群，其中很多人都是前一天下午开始就彻夜排队等候首发的，由此可见该作的魅力。根据统计，《薄暮传说》日本地区首发销量达到了8万套以上，其中限定主机同捆版销量为1万部左右，这个成绩已经达到了与《失落星球》同等的水平，后续销量突破十万套几成定局，甚至有超越Xbox360在日游戏最高15万销量《蓝龙》的势头，藉此契机，Xbox360本周的在日销量将达到许久未曾出现的2万部以上。



←已经很久没有看到日本玩家如此高兴地抱着XB360了。

编者按：这可以说是E3之后Xbox360在日本的第一次强力反弹。大作带动主机销量的定律为Xbox360打开日本市场打了一个极其漂亮的揭幕战。

软件 日本专讯 AC小组Wii新作《空中杀手》

本刊讯 NBGI所属的《皇牌空战》制作小组公布了一款面向Wii平台的空中射击游戏新作《空中杀手 无罪王牌》，本作采用《皇牌空战》系列的优秀开发引擎，并将利用Wii的独特手柄模拟出更为真实的空中驾驶体验，游戏预定今年10月16日发售，价格7140日元。

《皇牌空战》最早是森博嗣创作的科幻小说，于今年8月2日在日本全国公映了改编电影《空中杀手The Sky Crawlers》，本次登陆Wii的新游戏即以这部电影为基础开发制作，开发小组将以丰富的空战游戏制作经验将本作打造成为一款真实与幻想结合的优秀空战射击佳作。目前公开的情报中，被称为“TMC”的控制系统将成为玩家操作中的必备要素，消费一定TMC槽高速迂回到敌机背后，并趁机发动最有效的攻击，这种行动将成为战斗中最有效的攻击手段，也是对付强敌的制胜法宝。游戏收录了电影及原作小说中众多经典战斗机，运用Wii的体感操作会实现各不相同的操作手感。

此外本作还包括“原作小说同捆限定版”，有兴趣的玩家不妨关注一下。

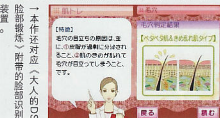
编者按：自去年底的《解放战火》后，皇牌空战小组一直就没有什么动静，本次公布的Wii新作虽然不是AC正统作品，不过以公布的情报来看基本是如出一脉，空战游戏讲究的是手感，相信Wii上的这款作品能给我们带来惊喜。



软件 日本专讯 利用NDS美容 资生堂《美容计划》

本刊讯 SEGA公司于8月5日公布了一款和日本美容机构“资生堂”进行合作的软件作品《美容计划》，该作将运用资生堂提供的先进美容理念和专门为此开发的DS配套扫描装置，本作将同捆扫描器一起发售，售价6090日元。游戏融入了资生堂美容方案开发中心的先端技术，将通过配套的扫描器将用户的面部容貌反映到DS屏幕中，由系统分析面部特征和细部的情况转化为数据，并会根据具体情况提出美容修改建议，用户可以根据建议或者自己的喜好自由地为自己的脸进行诸如描眉、口红、擦面膜等化妆测试，观看实际的模拟美容效果，爱美的玩家可以以此为参考去美容院做实际操作。

编者按：脑白金、脑锻炼、这次又来了美容，也许真如某些玩家所说，NDS才是真正的“神机”。



←本作还对应《大人的DS脸部锻炼》附带的脸部识别装置。

事件 国内专讯 蓝光格式正式进大陆 SONY公布首批电影

本刊讯 索尼电影娱乐公司联合泰盛文化有限公司宣布，将于8月中旬通过卓越亚马逊网上商城独家发售首批面向中国大陆的蓝光电影光碟，这是SONY首次在中国大陆地区销售这一最新的高清媒体格式。本次这项计划是针对内地专门制作的全区格式版本，即官方正式的行货，而此前在内地流通的蓝光光碟均为水货产品。首发影片的价格定为175元人民币，影片包括《极限特工》、《蜘蛛侠3》、《反恐特警组》等五部作品，这些影片的价格都将低于国外同名的蓝光影片，全区格式的影片将可在任何版本的蓝光播放器上播放，当然也包括所有版本的PS3，而SONY对国内行货PS3的可能性想必是玩家们最为关心的。

编者按：蓝光格式众所周知目前不存在盗版现象，在国内高清电视未普及的情况下属于奢侈品，SONY此举想必是想抢先占领这块宝地，为将来包括PS3在内的蓝光产品更为顺利地打开销路。



事件 美国专讯 三上真司打造EA恐怖新作

本刊讯：美国当地时间8月14日，在EA公司举行的北美夏季游戏发布会上，发表了以三上真司为制作人，须田刚一为监督的多平台EA动作游戏新作，这是三上真司首次以开发商的身份与海外发行商EA进行合作。

这项在北美发布会结束前公布的项目早在去年三上真司和须田刚一的座谈会上就透露了相关意向，本次是两人合作三年后的又一次重大项目计划，须田刚一在会上提到，正在开发中的这款新作将是一部极具创意的原创新作，各方面的表现力都让人惊叹，除了Grasshopper Manufacture将担当主要开发工作外，著名制作人水口哲也的公司Q ENTERTAINMENT也将参与本次项目的开发，作为全球最大的游戏发行商，EA将为作品提供最好的发行渠道和优质资源支持，EA的全球包容性将成为游戏成功的保证。三上真司则谈到了作品的实际情况，根据其描述这将是一款"风格阴暗，气氛恐怖的优秀作品"。本作将面向Xbox360/PS3/Wii/PC平台，上市日期及日版的计划均未定。此外根据官方透露，本作的策划总指挥将由须田刚一负责，而三上真司则担任制作顾问一职，同时也负责游戏的宣传工作。



编者按：近几年游戏业界的格局越发偏向欧美等全球游戏市场，EA不仅是全平台而且一向是世界各地开花的代表，三上此次的合作也许就是日本开发商走向全世界的一个前哨战。

软件 日本专讯 《FF Versus13》最新情报大公开

本刊讯 在今年8月2日举行的SQUARE・ENIX游戏招待会"DKΣ3713"上公布了大量包括FF系列、KH系列、PE3等众多相关作品的信息，而在8月16日，SE官方又通过媒体正式对外公布了PS3独占作品《最终幻想Versus13》的新情报，其中首次公开露面的美丽金发女主角以及身着黑色西装的男主角成为了最大的亮点。在官方公布的影像中我们可以看到身着正装的男主人公在一座高层大厦的螺旋楼梯上缓步前行，并与一名金发女子邂逅，女子的回眸一笑令人陶醉。这名女子似乎就是以前影像中出现过的与男主人公刀刃相向的女性，而此刻的浪漫场面却与之迥然不同，可以推测此为两人初次邂逅的情景，而女子的身份及其能力也颇令人在意。



编者按：SE的这几个《FF13》的相关作品每一次公开新图片和影像都能给人以惊艳的感觉，美女，帅男，无比华丽的光源特效，游戏暂且不论，游戏界CG电影的好莱坞这个名号SE是坐定了。

事件 日本专讯 斗剧08FINAL开赛 12支中国代表队参战

本刊讯 全世界最顶尖的格斗游戏赛事"斗剧"的2008年届斗剧08FINAL在8月15日正式开赛，本次赛事包含众多新老格斗游戏项目，值得一提的是本届大赛的选手队伍中有12队中国选手进入到了本次决赛阶段，他们将参加本次比赛的全部九个项目。



本次斗剧依然汇集了来自全世界的顶级格斗达人，其中日本本土的梅原大悟、大贯晋也、小川健一等人仍然是最为强劲的对手，中国队伍以上海和北京的玩家为主，均是国内街机格斗圈中数一数二的高手，他们将代表中国向这座代表着世界格斗最高荣誉的颠峰发起冲击。本次大赛项目除了《VR战士5》、《罪恶工具XX》等传统项目外，还将新增《格斗之王98UM》等格斗新作的比赛项目。

编者按：截止发稿为止中国选手在大赛上暂未有比较突出的表现，只有少数选手成功晋级，但在第二轮也多遇强敌，综合整体看来我国玩家的水平与日本高手还存在相当大的差距。

事件 欧洲专讯 08莱比锡开幕各厂商蓄势待发

本刊讯 一年一度的德国莱比锡游戏展即将于8月20日开幕，作为一年一届欧洲最大规模的游戏展会，各厂商对此的重视程度与年递增，目前SCEE和EA等游戏大厂均陆续公布了出展游戏名单。

德国莱比锡游戏展位于德国境内的莱比锡城因此而得名，早年即有欧洲游戏厂商陆续在此展示自家的游戏产品，并在规模与影响力上逐年递增，到去年为止已经发展到仅次于E3、TGS之后的第三大世界规模游戏展会，欧洲市场份额的不断扩大使得厂商们都不愿错过这一新兴的展示宣传机会。目前包括微软、SCE、EA等业界龙头企业均公布了参展计划及展示作品名单，其中包含了几乎所有今年下半年至明年初预定发行的游戏作品，并将有一些新公布的作品露面。毫无疑问，这将是E3之后游戏界又一次视觉盛宴。

本届莱比锡大展参展厂商包括著名的SCE、EA、微软、NBGI、CAPCOM、SQUARE・ENIX、育碧、SEGA等多家世界一流规模的厂商，预计展会规模将超越以往任何一届。

编者按：德国莱比锡展近几年兴起得非常快，在E3与TGS相继缩小规模的形势下其对欧美市场发挥的作用越发重要，届时相信会有一些惊喜等待着我们。



8月10日

●亚马逊购物网站近日推出了一款以《战争机器2》中主角所持的链锯枪为原型的原大模型，此物枪口下方的绣状电锯格外引人注目，当玩家扣动扳机时枪会发出电锯的噪音并伴有强烈震动感，拟真度相当高。不过考虑到安全因素枪口的模拟电锯并不会真正转动起来。



●NBGI宣布，预定于NDS平台推出的《心灵传说》将发售两个风格不同的版本，即之前公布的3DCG造型版和传统的2D动画风格版，两个版本的区别在于播放动画时显示的是3DCG或是2D渲染动画。

8月11日

●SEGA公司宣布，于7月31日发售的PSP游戏《梦幻之星 携带版》首周出货量达到了50万套的佳绩，其中首发日第一天出货量就已经达到了40万套，本作的实际销量令SEGA非常满意。

●据悉，有国内玩家在青岛佳世客商场观看到了神游版Wii的实机，而在商场客服的透露中，证实了此机为神游行货版Wii的预定样品，行货目前已接受玩家预定，但正式上市日期及玩家何时能拿到预定的主机仍属未知。

8月12日

●CAPCOM公司公布了NDS版新作《流星洛克人3》的发售日期，本作确定将于今年11月13日发售。

8月13日

●EA公司公布了曾引起玩家广泛话题的电影改编作品《教父》的正统续作《教父2》，新作将以前作为基础开发，并将在游戏中超脱出原作电影的框架，展开更为广阔传奇的原创冒险故事。

8月15日

●CAPCOM公司宣布，全球销量突破一千万的超大作《横行霸道4》已由该社成功引进日本，并通过了分级审批，预定将于今年10月30日在日本发售，价格8390日元，本作与CAPCOM引进的前作一样，年龄分级为Z，即成人限定。

8月16日

●SCE宣布将在8月21日开放PS3配信软件《拉切特与克拉克 FUTURE 外传 海盗的秘宝》的下载，价格为1500日元。



←配信软件这种模式是否能被市场认可呢？

2008年上半年日本游戏软件销量TOP100

上半年游戏销量！

今年的游戏界发生了不少变化，PS3因为软件阵容缘故，似乎赶超360的希望已经越来越渺茫。任天堂的Wii和NDS则因为有众多的软件支持，所以日子过得非常舒服。近日，08年上半年的日本游戏销量公布了，从中我们便可以发现业界的些许变动。

第1位 怪物猎人Portable 2ndG

■CAPCOM ■3月27日发售 ■4800日元



PSP

230万505套

第3位 马里奥赛车 Wii

■任天堂 ■4月10日发售 ■5800日元



Wii

152万6664套

软件对于硬件的普及起着至关重要的作用，PS3、360和Wii的较量在软件上体现得非常明显。2008年已经过去一半多了，各个主机上的软件销量拉开了巨大的差距。Wii上面的大作远远高于PS3和360，其主机销量也达到了全球3000万台。PS3的软件数量虽然最少，但在日本的软件销量却好于360，主机在日本的销量约为230万，全球总销量为1500万。在本次的日本游戏销量统计中，最可怜的就是360了，仅有一款游戏进入榜单，而且位居87。于是，我们看到尽管360在全球销量为2000万台，但在日本居然仅仅卖出了60多万。本次的游戏软件销量统计历经了两周时间，统计的截止日期为6月底。荣登第1位宝座的是《怪物猎人2nd G》，而且前四位都是在半年之内达成百万销量以上。本次最大的赢家无疑是任天堂，不仅是因为DS和Wii的游戏在榜单中占据了绝大多数的位置，而且任天堂自社开发的游戏也有很多高居榜单前列。索尼的PSP是目前可以依靠的顶梁柱，PS2为公司做出的贡献和PS3不相上下。至于微软，自E3之后，尽管公布了很多游戏，而且连《最终幻想13》都要发行360版本，但目前他们在日本的日子依旧很不好过。不过因为索尼如今已经没有了当年的独霸气势，那么就且看微软下一步在日本如何生存吧。

第2位 任天堂全明星大乱斗X

■任天堂 ■1月31日发售 ■6800日元



←《任天堂全明星大乱斗》系列一直是各个任天堂平台上的招牌大作之一，本次的水准更是超越了以往，不但角色多，系统也更为丰富。

Wii

166万6323套

要点1 从2007年到2008年

在2007年上半年游戏销售数量统计中，《怪物猎人2nd》位列第一，如今该系列已经连续两年荣登上半年冠军宝座，足见怪物猎人系列的群众基础。而《Wii Sports》与《Wii的第一次接触》在2007年上半年的统计中便进入了前十，而今年统计中，这两款游戏再次跻身于十强行列，使我们不得不佩服任天堂创新游戏的巨大魅力。在前十名内，Wii的游戏有5款，而且有3款是去年甚至前年发售的作品，这些持续热卖的游戏可谓是游戏界的"怪物软件"，而纵观销量榜这100个作品，这类游戏绝大多数都出现在任天堂平台。任天堂平台上的游戏数量本来就多，再加上这么多持续热卖的作品，难怪Wii和NDS能有如此骄人的销售成绩了。

2007年上半年游戏发售TOP5

排名	机种	游戏名	厂商/发售日/价格	销量
1	PSP	怪物猎人P 2ndG	CAPCOM/2007年2月22日/5229日元	123万1624套
2	Wii	Wii Sports	任天堂/2006年12月2日/4800日元	112万8701套
3	DS	口袋妖怪钻石/珍珠	任天堂/2006年9月28日/4800日元	89万3743套
4	Wii	Wii的第一次接触	任天堂/2006年12月2日/4800日元	81万616套
5	DS	耀西岛DS	任天堂/2007年3月8日/4800日元	78万8530套

2008上半年游戏销量4~10位

排名	机种	游戏名	厂商/发售日/价格	销量
4	Wii	Wii Fit	任天堂/2007年12月1日发售/8800日元	144万3167套（累计226万1333套）
5	DS	口袋妖怪战队2	任天堂/2008年3月20日发售/4800日元	57万6467套
6	PS3	合金装备索利德4	KONAMI/2008年6月12日发售/8800日元	57万6437套
7	Wii	Wii Sports	任天堂/2006年12月2日发售/4800日元	54万4958套（累计300万9692套）
8	DS	马里奥聚会DS	任天堂/2007年11月8日发售/4800日元	49万7547套（累计173万191套）
9	DS	马里奥赛车DS	任天堂/2005年12月8日发售/4800日元	41万6935套（累计311万2363套）
10	Wii	Wii的第一次接触	任天堂/2006年12月2日发售/4800日元	41万1416套（累计240万2085套）

2008上半年11-50位

在第11到50位的40个游戏当中，索尼平台的有15款，任天堂当然还是占大多数的25款。很有些意思的是，索尼的这15款游戏当中，PSP、PS2、PS3各有5款，可见PS3虽然是功能强大的新主机，然而因为游戏发售数量较少，所以和PS2还没有拉开明显的差距，那种“更新换代”的时刻似乎也迟迟没有到来。至于PSP，尽管主机的普及量还算可以，但游戏数量少的缺陷却是非常明显的。

在任天堂阵营中，Wii的游戏仅有6款，而DS的游戏则有19个，其实这也没什么好奇怪的，终归DS的全球销量已经达到了7700万，那么游戏卖得多是非常正常的事。在这40个游戏中，第13位的《恶魔猎人4》、第16位的《龙如见参》都有25万以上的销量。位于第6位，在PS3上发售的《合金装备4》似乎还残留着人气系列大作的余晖。而且NDS上的《DS美文字训练》、《DS眼力训练》等实用软件也有上榜。纵观2008年上半年的游戏市场，玩家层的构成变得更加广泛。

多平台共创销售奇迹



→《恶魔猎人》系列一向大受欢迎，新作更达到了一个新高度。



←任天堂的游戏平台需要有创意人来驾驭，《雷顿教授》就是成功的例子。

创意集合大行其道 小游戏有大作为

2008上半年游戏销量11-50位				
排名	机种	游戏名	厂商/发售日/价格	销量
11	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI/ 2008年4月3日发售/7140日元	39万4131套
12	DS	马里奥&索尼克 at北京奥运会	任天堂/ 2008年1月17日发售/4800日元	32万5647套
13	PS3	恶魔猎人4	CAPCOM/ 2008年1月31日发售/8390日元	30万4652套
14	DS	DS美文字训练	任天堂/ 2008年3月13日发售/ 3800日元	30万4096套
15	PS2	高达无双Special	Bandai Namco/ 2008年2月28日发售/ 6800日元	27万5812套
16	PS3	龙如 见参	SEGA/ 2008年3月6日发售/ 7980日元	26万7242套
17	DS	太鼓达人DS 七岛大冒险	Bandai Namco/ 2008年4月24日发售/ 5040日元	21万8472套
18	DS	新超级马里奥兄弟	任天堂/ 2006年5月25日发售/ 4800日元	21万4396套（累计520万9549套）
19	PSP	怪物猎人 Portable 2	CAPCOM/ 2007年2月22日发售/ 5229日元	21万2082套（累计170万1980套）
20	Wii	Wii十项全能	HUDSON/ 2008年3月19日发售/ 5040日元	20万4052套
21	DS	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL 5/ 2007年11月29日发售/ 4800日元	20万4026套（累计81万9364套）
22	PSP	实况力量棒球 Portable3	KONAMI/ 2008年5月29日发售/ 5250日元	20万134套
23	Wii	马里奥&索尼克 at北京奥运会	任天堂/ 2007年11月22日发售/ 5800日元	19万7902套（累计56万1003套）
24	Wii	林克的十字弓训练	任天堂/ 2008年5月1日发售/ 3800日元	19万4849套
25	Wii	马里奥聚会8	任天堂/ 2008年7月26日发售/ 5800日元	18万5782套（累计123万9716套）
26	PS2	职业棒球之魂5	KONAMI/ 2008年4月1日发售/ 6980日元	18万1458套
27	PSP	胜利十一人进化2008	KONAMI/ 2008年1月24日发售/ 5229日元	17万4111套
28	PSP	基连的野望 阿克西斯的威胁	Bandai Namco/ 2008年2月7日发售/ 6090日元	17万1787套
29	DS	动物之森DS	任天堂/ 2005年11月23日发售/ 4800日元	16万6385套（累计467万9907套）
30	Wii	超级马里奥银河	任天堂/ 2007年11月1日发售/ 5800日元	16万5062套（累计91万2746套）
31	DS	最终幻想4	Square Enix/ 2007年12月20日发售/ 5980日元	16万4957套（累计61万2044套）
32	DS	我们是化石挖掘者	任天堂/ 2008年4月17日发售/ 4800日元	15万3534套
33	DS	DS眼力训练	任天堂/ 2007年5月31日发售/	15万1813套（累计88万1126套）
34	Wii	仙乐传说 拉塔托斯克的骑士	Bandai Namco/ 2008年6月26日发售/ 7140日元	15万1138套
35	DS	勇者斗恶龙4 被引导的人们	Square Enix/ 2007年11月22日发售/ 5490日元	14万8944套（累计120万1771套）
36	DS	德比赛马DS	Enterbrain/ 2008年6月26日发售/ 5775日元	14万7158套
37	DS	250万人的汉检 +常用汉字辞典	IE Institute/ 2007年11月1日发售/2940日元	14万7077套（累计25万8340套）
38	DS	模拟城市DS2 从古代到未来	Electronic Arts/ 2008年3月19日发售/4980日元	14万3816套
39	DS	世界树的迷宫2 诸王的圣杯	Square Enix/ 2008年2月21日发售/5229日元	14万2773套
40	PS2	宿命传说 导演剪辑版	Bandai Namco/ 2008年1月31日发售/6090日元	14万2301套
41	PSP	星海传说2 二度进化	Square Enix/ 2008年4月2日发售/5040日元	14万1218套
42	DS	加油！我的家计手册	任天堂/ 2007年7月12日发售/3800日元	14万637套（累计51万96套）
43	PS2	凉宫春日的困惑	Bandai Namco/ 2008年1月31日发售/7140日元	13万9425套
44	DS	太鼓达人DS	Bandai Namco/ 2007年7月26日发售/5040日元	13万6456套（累计41万7859套）
45	DS	口袋妖怪 不可思议的迷宫	Pokemon/ 2007年9月13日发售/4800日元	13万8861套（累计139万2972套）
46	PSP	大蛇无双	KOEI/2008年2月21日发售/5544日元	13万6346套
47	PS3	战场女武神	SEGA/2008年4月24日发售/7980日元	12万9835套
48	PS2	世界足球胜利十一人2008	KOEI/ 2008年4月3日发售/7140日元	12万7952套（累计67万2976套）
49	DS	牧场物语 闪亮的太阳与伙伴们	MMV/2008年2月21日发售/5040日元	12万6770套
50	DS	大合奏！兄弟乐队DX	任天堂/2008年6月26日发售/4800日元	12万2183套

要点2 任天堂获得2008最大成功

任天堂、SCE和微软是当今的三大硬件厂商，其中任天堂和SCE都有一定的软件开发能力。例如任天堂的“马里奥”系列和索尼的“战神”系列，这些自社的作品如今已经成为了各自平台的招牌。不过经过这几年的发展，软件开发水平也在逐渐拉开距离，任天堂的软件开发实力在不断加强，使其不仅仅是目前硬件商的第一名，同时也坐上了软件开发商的头把交椅。任天堂自社游戏高居软件销量第一，这已经不是什么新闻了，因为从前年开始，这一有趣的现象便已经显现了出来。细数一下前100位排名内的游戏，居然有28款是任天堂出品的！而且总销售数量在1034万套以上！这个数字是排在第二位NBGI的2.6倍，任天堂的骄人战绩由此可见一斑。索尼在这方面就远远不及任天堂，所以一旦失去了第三方的支持，日子就会很难过。第二位的NBGI，有22款游戏入榜。

软件销售总量TOP5		
名次	厂商	总销量
1	任天堂	约1034万套
2	NBGI	约390万套
3	CAPCOM	约376万套
4	KONAMI	约255万套
5	SEGA	约131万套

进入销售排行厂商TOP5		
名次	厂商	总销量
1	任天堂	28套
2	NBGI	22套
3	KONAMI	9套
4	CAPCOM	5套
5	SEGA	5套

不过最值得一提的是只有5款游戏入榜的CAPCOM，别看入榜的游戏数量不多，但累计销量却有376万，可以用少数精锐来形容，足见CAPCOM出品的游戏都有着极高的品质，其中尤以《怪物猎人2nd G》最为显眼。之后，KONAMI依靠《合金装备4》位于第四，世嘉因为《龙如见参》也位于第五，这两个厂商非常具有冒险精神，并且也是成功的范例，但终归他们在PS3上推出的都是传统的人气大作，如果是原创新作的话，恐怕运气就没有这么好了。



2008上半年51-100位

51到100位的50个游戏中，任天堂平台的游戏有28款，Wii只占了8款，而DS作品居然有20款之多。在这20款DS游戏中，有11款属于持续热卖型的作品，竟然占据了一半以上的位置，可见DS的游戏生命力远远超过了其他游戏平台。而Wii上面的这些游戏在名气上也明显低于索尼平台，不过销量却足以与之抗衡，这大概就是因为主机的普及量和游戏的创新有关了。后50名中，索尼平台的游戏有21款，其中PSP有9款，PS2有4款，PS3的有8款，从这个数据来看，PS3在这个阶段似乎才显示出新主机的优势。其中PS3版《刺客信条》位于77，但如果加上去年11月发售的Xbox360版的话，总销量应该超过13万以上。PSP上的作品依旧没有太突出的表现，就连之前大肆宣传的创新作品《无限回廊》和《勇者别嚣张》也仅仅一个83名，一个98名。最后，Xbox360游戏唯一上榜的就是87位的《偶像大师》，但这个游戏似乎一开始并没有像《失落的奥德赛》那样被寄予厚望，希望2008下半期360可以凭借几款将要发售的RPG大作挽回颓势。

→难道是因为美女制作人的缘故，这部《刺客信条》并不算非常出色，但销量比较令人满意。

新作崭露头角 素质不俗展现



←360上有几款比较令人注目的日式RPG大作，但这些被寄予厚望的作品却都没有《偶像大师》这么受欢迎，这实在令人费解。

创新作品战胜传统

2008上半年游戏销量51-100位

排名	机种	游戏名	厂商/发售日/价格	销量
51	DS	无人岛生活	Bandai Namco/2008年4月3日发售/5040日元	12万469套
52	DS	符文工房2	MMV/2008年1月3日发售/5040日元	11万6287套
53	DS	职棒之魂Pocket	KONAMI/ 2007年12月6日发售/5229日元	11万5888套 （累计27万4362套）
54	Wii	家庭滑雪	Bandai Namco/2008年1月31日发售/5500日元	11万5368套
55	PSP	超级机器人大战A Portable	BANPRESTO/2008年6月19日发售/6615日元	11万5201套
56	DS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂/ 2005年12月29日发售/2800日元	11万4511套 （累计489万7082）
57	DS	雷顿教授与不可思议的小镇	LEVEL 5/ 2007年2月15日发售/4800日元	11万4437套 （累计88万195套）
58	PS2	龙如2best	SEGA/ 2007年12月6日发售/1890日元	11万2663套 （累计17万7720套）
59	DS	无限边界 机战OG传说	BANPRESTO/2008年5月29日发售/6090日元	11万2244套
60	PS3	龙珠Z 爆发极限	Bandai Namco/2008年6月5日发售/7800日元	11万1407套
61	DS	口袋妖怪 钻石/珍珠	Pokemon/ 2006年9月28日发售/4800日元	10万8990套 （累计550万6194套）
62	Wii	胜利十一人2008	KONAMI/2008年2月21日发售/7140日元	10万4654套
63	DS	蜡笔小新 呼风唤雨大作战	Bandai Namco/2008年3月20日发售/50400日元	99817套
64	DS	灵光守护者	任天堂/2008年2月28日发售/4800日元	99782套
65	DS	心跳回忆女生版第二季	KONAMI/2008年2月14日发售/5229日元	99713套
66	DS	职业棒球队伍创造	SEGA/2008年5月22日发售/5040日元	97256套
67	PS2	超级机器人大战OG外传	BANPRESTO/ 2007年12月27日发售/6090日元	97238套 （累计29万5777套）
68	PS3	魔界战记3	日本一/2008年1月31日发售/7140日元	93227套
69	PSP	大众高尔夫Portable 2	SCE/ 2007年12月6日发售/4980日元	91758套 （累计25万6926套）
70	PS3	使命召唤4 现代战争	Activision/ 2007年12月27日发售/7140日元	90177套 （累计11万869套）
71	PS3	职业棒球之魂5	KONAMI/2008年4月1日发售/7980日元	89887套
72	PSP	星海传说1 初次起航	Square Enix/ 2007年12月27日发售/5040日元	89716套 （累计20万4996套）
73	DS	超白金联盟DS	JALECO/ 2007年12月6日发售/3990日元	86607套 （累计14万7770套）
74	Wii	超级马里奥棒球	任天堂/2008年6月19日发售/5800日元	86242套
75	PS3	装甲核心4 for answer	FROM/2008年3月19日发售/7140日元	84155套
76	DS	DS文学全集	任天堂/2007年10月18日发售/2800日元	83700套
77	PS3	刺客信条	UBI Soft/2008年1月31日发售/7329日元	82277套
78	Wii	风来的西林3 机关屋里的睡美人	Chun Soft/2008年6月5日发售/7140日元	81925套
79	DS	多啦A梦棒球	Bandai Namco/2007年12月20日发售/5040日元	81873套
80	DS	汉检DS2+常用汉字辞典	Rocket Company/ 2007年9月27日发售/2940日元	81447套 （累计24万2570套）
81	DS	机动战士高达OO	Bandai Namco/2008年3月27日发售/5229日元	81419套
82	DS	锻炼大脑的DS训练	任天堂/ 2005年5月19日发售/2800日元	79263套 （累计368万9161套）
83	PSP	无限回廊	SCE/2008年3月19日发售/3980日元	77743套
84	PS2	幸运星 樱陵学园 樱藤祭	角川书店/2008年1月24日发售/7140日元	77552套
85	Wii	家庭训练师	Bandai Namco/2008年5月29日发售/7140日元	77338套
86	PSP	复活传说	Bandai Namco/2008年3月19日发售/5040日元	75301套
87	X360	偶像大师 Live for You	Bandai Namco/2008年2月28日发售/7140日元	74608套
88	PSP	死神BLEACH 灵魂升温5	SCE/2008年5月15日发售/4980日元	73785套
89	PS2	毒粉	Bandai Namco/2008年2月14日发售/7140日元	73255套
90	Wii	超级银河战士Prime 3	任天堂/2008年3月6日发售/6800日元	72949套
91	PS2	NARUTO疾风传2	Bandai Namco/ 2007年12月20日发售/6800日元	72032套 （累计19万6628套）
92	PSP	瓦尔哈拉骑士2	MMV/2008年5月29日发售/5040日元	69898套
93	Wii	大家的常识力电视版	任天堂/2008年3月6日发售/4800日元	69625套
94	PSP	反逆的鲁鲁修 失落的色彩	Bandai Namco/2008年3月27日发售/5040日元	69496套
95	DS	DS山村美纱悬疑系列	TECMO/2008年6月5日发售/3990日元	69152套
96	PSP	怪物猎人Portable the best	CAPCOM/ 2007年4月26日发售/2079日元	69099套 （累计14万2417）
97	DS	任天狗	任天堂/ 2005年4月21日发售/4800日元	68879套 （累计177万7272套）
98	PSP	勇者别嚣张	SCE/ 2007年12月6日发售/3980日元	66860套 （累计13万3067套）
99	Wii	马里奥足球Wii	任天堂/ 2007年9月20日发售/5800日元	66791套 （累计21万7780套）
100	DS	流星洛克人2	CAPCOM/ 2007年11月22日发售/5040日元	66741套 （累计29万1962套）

CHECK! 各平台游戏销量前三名

前面我们统计的是所有软件的总销量排行，如果按照平台来划分的话，大概我们就可以对各个平台目前的状态有一个大致的了解了。通过下面的图表我们可以看出，按照硬件发售量进行比较的话，前三名均为百万销量游戏的是Wii平台，而PSP也凭借《怪物猎人》和《怪物猎人2nd》集结了不少人气。最后，凭借《恶魔猎人4》，PS3、Xbox360也终于让动作游戏有了一些存在感。在索尼阵营，果然还是PSP的处境最乐观，因为到目前为止，PS2以后很难有百万大作了，而PS3的前景还充满未知。

DS

排名	游戏名称	厂商/发售日/价格	销量
1	口袋妖怪战队2	任天堂/ 2008年3月20日发售/4800日元	57万6467套
2	马里奥聚会DS	任天堂/ 2007年11月8日发售/4800日元	49万7547套
3	马里奥赛车DS	任天堂/ 2005年12月8日发售/4800日元	41万6935套

PSP

排名	游戏名称	厂商/发售日/价格	销量
1	怪物猎人Portable 2G	CAPCOM/ 2008年3月27日发售/4800日元	230万505套
2	怪物猎人Portable 2	CAPCOM/ 2007年2月22日发售/5229日元	21万2082套
3	实况力量棒球P3	KONAMI/ 2008年5月29日发售/5250日元	20万134套

WII

排名	游戏名称	厂商/发售日/价格	销量
1	任天堂全明星大乱斗X	任天堂/ 2008年1月31日发售/6800日元	166万6323套
2	马里奥赛车WII	任天堂/ 2008年3月20日发售/4800日元	152万6664套
3	Wii Fit	任天堂/ 2005年12月8日发售/4800日元	144万3167套 （累计226万1333套）

PS3

排名	游戏名称	厂商/发售日/价格	销量
1	合金装备 索利德4	KONAMI/ 2008年6月12日发售/8800日元	57万6437套
2	恶魔猎人4	CAPCOM/ 2008年1月31日发售/8390日元	30万4652套
3	龙如见参	SEGA/ 2008年3月6日发售/7980日元	26万7242套

PS2

排名	游戏名称	厂商/发售日/价格	销量
1	大蛇无双 魔王再临	KOEI/ 2008年4月3日发售/7140日元	39万4131套
2	高达无双Special	Bandai Namco/ 2008年2月28日发售/6800日元	27万5812套
3	职业棒球之魂5	KONAMI/ 2008年4月1日发售/6980日元	18万1458套

XB360

排名	游戏名称	厂商/发售日/价格	销量
1	偶像大师 Live for You	Bandai Namco/ 2008年2月28日发售/7140日元	74608套
2	恶魔猎人4	CAPCOM/ 2008年1月31日发售/8390日元	55259套
3	装甲核心	Fromsoft/ 2008年3月19日发售/7140日元	38763套

CHECK!人气游戏促进主机销量的提升

软件大卖会带动主机销量的上涨，这个道理我们已不必再重复了。在2008年上半年，销售最好的就是PSP。在《怪物猎人2nd G》发售的3月份，PSP的销量明显得到了提高，整体销量也比去年同期增长106万7271台；而Wii也依靠《大乱斗》、《马里奥赛车》使主机每月都有20万以上的销量。这里面还应该一提的是PS3，在《合金装备4》发售之初，PS3每周的销量都达到了7万台，但随后随着软件的热度逐渐降低，PS3最终因为这款游戏而在日本提升的销量也不过十几万台，看来软件要想大幅提升主机销量，必须要能够拓展还没有买主机的其他消费群体。在这一点上，无疑NDS和Wii是最好的范例。从软件的销量榜就可以发现，任天堂平台的很多作品可能都不怎么吸引核心玩家，但我们却不能忽视这些软件对原来非玩家的吸引力。于是任天堂利用这一策略先普及了主机，然后反过来用主机的巨大普及量来提高软件的销量。这一经营模式在过去可能是很多人都没有想到的，然而在今天却是厂家的生存之道。

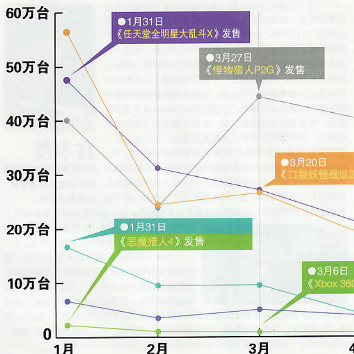


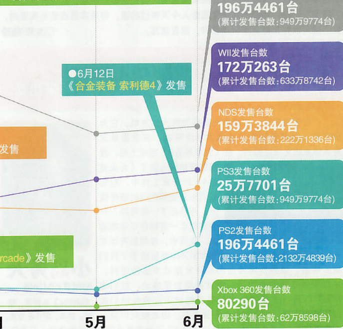
←可能《怪物猎人》系列太适合在掌机上玩了，玩家们的购买热情远超当初的家用机版。



用硬件普及确保软件销量

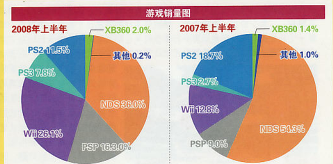
→Wii和NDS有很多类似的地方，那就是游戏数量多，且质量高低相差悬殊。终归因为硬件普及量大，软件也就很好卖了。





要点 2008年下半年游戏软件销售预期，三大主机进入决战阶段

2008年上半年，PSP游戏《怪物猎人2nd G》创造了200万销量，在冠军宝座上闪耀着无可比拟的光辉，同时促进了PSP主机的销售。《2nd G》带给业界的影响力可以说是相当大的，发售3个月后，还能保持每周2万左右的销量，并且，《2nd》（19位）和初代《怪物猎人》（96位）都出现在这次的排行榜上，给人的总体印象就是全系列都具有很高的人气。



除了《2nd G》，最引人注目的就是分列于2、3、4位的三款Wii游戏了，前五名中居然有3款是属于Wii的。从硬件上来看，NDS又占有相当的优势，Wii的战绩姑且不说，前100名的排位有43部游戏属于NDS，在日本国内就有着2000万以上的主机普及量，所以游戏这样卖座也并不奇怪。PS3游戏的动向也相当值得关注，《合金装备4》刷新了同机种历代游戏的销售数。而捆绑销售更进一步促进了主机销售。并且，从《生化5》、《最终幻想13》、《龙如3》等即将发售的游戏来看，PS3还是相当值得期待的。2008年上半年，《2nd G》形成了社会现象，并一度成为人们谈论的话题，不过总体来看Wii和NDS以及PS3的市场都在一步步扩大。2008年下半年，以《DQ9》为首的众多大作正在一步步逼近玩家，下半年还是相当令人期待的。

最值得一提的还是360，尽管这次的排行榜中360仅有一款游戏，并且排位仅为87。不过从这次E3之后，相信全世界关注这款主机的玩家会越来越多，从后几个月的游戏发售表中我们也可以发现，360的游戏是最多的。例如《宝贝万岁2》、《大蛇无双 魔王再临》、《毁灭全人类3》、《寓言2》、《希魔复活》、《辐射3》、《光环战争》、《辐射3》、《最后的遗迹》、《使命召唤5》、《战争机器2》等等……以上说的这些还仅是到今年11月之前，相信在圣诞档期，微软必定还要拿出更多惊喜给全球的玩家。大家是不是觉得有些不可思议？的确，从今年的E3开始，微软的360似乎迎来了自己的一个重要转折点，原先和PS3逐渐拉近的差距一下子又扩大了，而且是远远将PS3甩在了身后。不过似乎微软对日本市场已经没有太多信心，而是继续在下一步拓展欧美及其他地区，因为从以上的游戏名单来看，这些作品大多数还是比较欧美的口味。也难怪，终归欧美市场现在占据了整个游戏界的绝大多数份额，能把这个份额抢到手的话，离最终的胜利也就不远了。

在08年的下半年，我们可以预期360、Wii和NDS的作品会有令人惊喜的表现。而PSP是紧跟在它们后面的一个，最值得期待的就是《最终幻想 纷争》。而PS2、PS3虽然也会有一些作品跟大家见面，但预计到下半年的前100名排行榜中，恐怕部分的位置就要让给360、Wii和NDS了。

E3大展后的声音

——让我们记住这些业界人说过的豪言壮语

2008 E3展在风波与平静中闭幕了，微软公司以压倒性的新作轰炸和名为"FF13"的核弹头将对手完全压制在自己身下，尤其是PS3挨了重重一击后似乎连反抗的力气都失去了，不禁让人对其的前景抱以消极的看法。在老任悠然自得的散步喝茶中，第三方似乎变得越发不可靠，第一方的作用比以前变得更加不可替代。在业界局势已经悄然改变的今天，还没有分出胜负的三方大战依然会持续下去，以E3为分界线，下半年乃至明年的业界会更为精彩，厂商各自的目标和向玩家做出的承诺会是未来某一天我们回味的话题，就像玩家口中的"挖坟"一样，我们不妨记住这些人今天说过的话，将来实现或是未实现时，我们就可以凭此挺直腰板地赞许，或者痛骂。 □文责/翅膀

PS3是一部无可替代的游戏平台 《合金装备》是一部PS3游戏，现在是，将来也是

"对于我来说，PS3是一部极为伟大的主机，它为我提供了以前无法实现的强大创作环境，在我看来这是其他主机无法比拟的。在《合金装备3》完成之后，我们就开始投入到了《合金装备4》的开发工作中，起初我们无法捉摸PS3的硬件情况，开始走了一些弯路，开发前两年一直都在不停地测试，改错中，直到后两年才将开发工作跨入正轨。在这期间SONY方面给予了我们很多帮助，包括技术层面的和开发游戏方面的便利，并且很关注我们的作品，对此我感到很感动，我们也与SONY进行了多次开发规格上的讨论，并向他们提出了不少反馈，SONY也很配合我们。因此我可以说，《合金装备4》从内到外，都是以PS3这个平台为基准进行开发制作的，只有PS3才能实现这种效果的表现力，它就是一款PS3游戏。"





小岛秀夫
HIDEO KOJIMA
《MGS4》总监督，策划，剧本，制作总指挥。

CHECK UP!

在《最终幻想13》已经跨平台的现在，PS3现存的唯一力作《MGS》就成为了业界人士们议论的焦点，《合金装备4》是否也会跨平台？小岛秀夫和他的工作室态度会是如何？想必SONY自己心里也在打鼓，假如《MGS》也跨了，PS3的第三方就可称得上是全军覆没了，这是每一个和PS3关联的人都不愿看到的。但幸运的是，小岛秀夫是个出了名的完美主义者（虽然他自己不承认），只有针对单一平台的量身定作才能符合他的审美，对于他来说，像其他跨平台的作品都是属于向机能妥协的产物，因为Xbox360的表现力不可能和PS3一样，"缩水"对于小岛来说是不能接受的，不管世论如何，希望在其他平台上看到这款神物的人可能很难看到那一天。



E3展更适合展示我们的新概念游戏 任天堂会更加注重玩家与非玩家的融合

"这次E3展我们给人留下的印象似乎是不再重视传统玩家的市场，但其实并非如此，以后任天堂会推出更多面向游戏FANS的核心向游戏，E3展会只是更适合展示我们的新创意。比方说，这次大力宣传的Wii Music，就是一款与之前所有音乐游戏完全不同的全新概念的作品。传统的所谓音乐游戏，都是玩家在一个既定的乐谱上，在规定时间内通过按键来走完一个流程，包括业内很多知名的音乐游戏都没有脱离这个框架。但我们的Wii Music将改变这个概念，玩家可以自己选择乐器，自由选择演奏方式和乐器的组合，你将会感觉到自己是在真正演奏一首名曲，不仅是现成的曲目，类似即兴演奏的自由发挥都可以，Wii Music将会是一款拥有无限可能性的创意新作。更为重要的是，在我们设计的这个新概念中，开发人员可以将更多的精力和创意放在如何设计制作更多乐器组合上，而不会受到游戏既定的限制，将会使游戏变得充满可能性，同一首乐曲会因为演奏者的不同产生迥然不同的效果，这将是非常有趣的事情，也是Wii Music最吸引人的魅力所在。"



宫本茂
SHIGERU MIYAMOTO
任天堂情报开发本部总监兼总经理。

"对于所谓的玩家与非玩家的说法，我认为玩家也都是从非玩家过来的，不同的只是他们接触游戏时间的不同，从Wii Sports开始接触游戏的人，你不能说他就是非玩家，或者说，玩家与非玩家从本质上并没什么不一样，所有用户都是我们的客人，因此以后像《马里奥》、《赛尔达传说》这样的传统核心向游戏，也会尽量照顾到新玩家，比如在游戏上手度及难度方面会做出些适当调整，使作品更具亲和力。"

CHECK UP!



任天堂和宫本茂还是老样子，与另两台主机走截然不同的路子。本次E3展老任更是登峰造极，几乎无视了传统游戏。大力扩展用户群，开发其他厂商无法开发的那块"非玩家"市场，是任天堂由上到下通用的业界准则。机能不具备任何优势的Wii能在全世界红得发紫，很大程度依靠的就是那些将游戏作为"休闲玩具"的孩子、女性乃至大爷、大妈等等绝对的"非玩家"，而这部分群体的消费能力远远高于身为核心游戏迷的宅男宅女们，任天堂的目标就是要让这些与挣钱的上班族们相对的"花钱"消费群体像选购柴米油盐一样选择他们的产品，这种理念下诞生出的是怎样的东西自然就可想而知了。

从8位主机时代开始，《马里奥》、《赛尔达》、《口袋妖怪》等就是老任万年不衰的招牌，在任天堂整体经营方针的背景下，这些品牌自然也要为其服务。"老少皆宜，童嫂无欺"是这些吉祥物共通且不会改变的特点。单就一个马里奥一年会在全世界举行多少相关主题活动，一个皮卡丘印在了多少杯杯罐罐的表面上，几乎都是无法计算的，这些历史遗物，哦不，应该说是经典在以日复一日地重复劳动为老任带来源源滚滚的财富，这里不讨论这些东西为何能永葆青春，单就它们所创造的价值，就已经让老任足以放心地开阔新市场，而不必担心后面的问题，天塌了，有马大叔顶着。

FF13是一个时代的开始，Xbox360将踏上新的纪元 我可以很负责地说，我们一定会赢下这个世代



沙内·金
SHANE KIM
微软娱乐工作室总经理

"独占游戏对于一个游戏平台的成功起着至关重要的作用，这关系到玩家会在我们的主机上玩到什么，并且这些都是其他主机上无法享受到的东西，这是无可替代的。所以我们大力发展微软旗下的第一方游戏阵容，现在有《光环》、《寓言》、《战争机器》，未来还会有更多，这些都是只有我们平台才拥有的游戏体验。对比我们的对手PS3，他们原本的独占游戏越来越多地被我们所拥有，如《GTA》、《恶魔猎人》、《生化危机》乃至《最终幻想》，这些都是以前我们的用户无法玩到的，但现在都已经成为了我们的东西。更为重要的是，这些作品来到我们的平台后，他们的表现比以前更为出色了，不管是销量还是其他什么都是我们的版本表现更为抢眼，很多游戏都是通过XboxLive来下载到更多的更新内容。这些从对手平台转变过来的游戏作用加上我们自己拥有的独占品牌，玩家会享受到最为丰富的游戏体验，这些都已经在展前发布会上得到确认了。"

"我承认Xbox360在日本的状况一直不怎么好，但我们一直在努力，并且已收到了比较明显的成效。而且这次《最终幻想13》是个很好的契机，它能带动更多的日本厂商加入到我们中来，Xbox360平台永远为日本游戏开发商敞开大门，这是个较长的周期，需要一步一步来实现。

CHECK UP!

对于Xbox360来说，这台主机最大的缺点不是机能，也不是三红，而是它本身具有的美国血统，从潜意识里排外的日本民族打心眼里就看不起这台主机，况且其上的代表游戏还都是传统的美式风格，这点微软当然从一开始就很清楚。拉拢日本游戏开发商创作日式游戏从来就没有停止过，也托了PS3不争气的福，现今日系游戏厂的游戏越来越多地将自己的力作投放到Xbox360上，有跨的，也有独占的，反观PS3的独占游戏却越来越少，这绝对是微软的成功。至少在欧美市场，日系厂商的游戏阵容已经不用担心了。但是，即使是RPG数量远比PS3多，Xbox360在日本的状况仍然没有多大起色，PS3依然是绝大多数日本人购买高清次世代主机的唯一选择，这是为什么？是日本人的固执？是微软做得还不够？想必各方面的原因都有，微软要想彻底打开日本这块文化排外之地还需要做出数倍的努力。

索尼完全没有必要去和微软争什么独占游戏，那很无聊的，也没有意义。



平井一夫
KAZ HIRAI
SCE美国分部总裁兼首席执行官

"你们不要这么说，索尼完全没有必要去和微软争什么独占游戏，那很无聊的，也没有意义。索尼拥有强大的第一方游戏工作室和全世界游戏开发商的支持，我有完全的信心相信PS3最终会获得所有玩家的喜爱。因此我并不关心其他主机上会推出什么作品，因为那和我们没有什么关系，我只关心我们自己的平台上将要推出多少令玩家喜欢的游戏，仅此而已。在包括日本和欧美在内的全球市场，我们的产品依然保持着最高吸引力，无论是我们自身第一方的作品还是第三方提供给我们的游戏，因为我们具备其他厂商所不具备的优厚条件，开发商和玩家们都可从中得到他们想要的。当然，如果你要让我选择任意一款Xbox360独占游戏跨平台到PS3上推出的话，我的回答永远是：哪个也不选。

CHECK UP!

平井一夫就是平井一夫，倒底还是SCE的老大，出现如此震人的变故仍然不动生色。但很明显他所说的这番陈词滥调用膝盖想都知道其口不对心，面对攻势凶猛的微软及Xbox360，今年年初开始SCE就越发疲于招架，不仅越来越多日式RPG成为对手的招牌，连独占大作也一个接一个把脚踏到了另一条船上，直到E3上FF13的劈腿，任谁都能想像到此时此刻平井一夫的心情，踩着久多大爷的烂摊子上来的他本希望大展宏图重现PS3帝国的辉煌，但现实却一日不如一日，用大放厥词来为自己打气可以理解，但这业界不是靠说说就能改变的，如果下半年PS3还无法扭转的状况的话，那下课就是早晚的事，留给他的时间，已经不多了。

我说过了，今年是PS的一年 我们会有许多让玩家惊喜的东西，但需要时间



斯科特·罗比
SCOTT ROHDE
SCEA副总裁

"正如我们之前所说的，今年是属于PS的一年，我们向世人展示了许多精彩的新游戏，许多玩家们期待的大作，包括《抵抗2》、《小小大星球》等等。我们相比对手厂商而言，最大的优势就是我们拥有全球规模的游戏工作室为我们的主机开发游戏，无论是数量还是质量都是最高的，因此我们可以信誓旦旦地说我们拥有最为可靠最多数量的独占游戏，而这些都是在其他平台上玩不到的。"

"对于《最终幻想13》跨平台，我认为并不是什么大不了的事情，PS3玩家仍然可以如期玩到这款作品，当然对于Xbox360玩家来说是件很高兴的事情。但我要说的是，《最终幻想13》是基于PS3平台开发的，即使改为跨平台，PS3版本才能更好地表现这部作品，至少在数据上绝对是这样，因为我并不在乎它是否是独占，玩家想完全体验的话一定会选择我们的版本。关于其他RPG作品，我们虽然暂时没有作品在开发中，但我们有长期的计划，还需要一定时间做些准备，包括我之前所提到的众多独占作品。也许就在今年秋天，几个月后东京TGS将会看到我们的实力。"

CHECK UP!

本届E3展SCE的窘况表现想必大家都有目共瞩，以前一直挂在嘴边的独占王牌一夜之间成了与别人共享的蛋糕，这不仅打乱了SCE的计划，也让其本应具有独特吸引力的发布会变得毫无看点可言。《抵抗2》和《战神3》似乎已经真正成了PS3最后的希望，但就这两款作品，能托起PS3这个被厂商与玩家寄予厚望的世代吗？显然很不可能，第一方独占作品跟不上，加上缺少第三方支持的平台注定不会在业界走太远。尤其在第三方已经靠不住的今天，依靠自己旗下的第一方工作室来积极创造招牌式作品是非常非常重要的，但目前明显SCE做得远远不够，先不说原创游戏，PS、PS2时代的那些第一方代表作绝大多数还都没有在PS3上得到体现，像《旺达与巨像》、《GT赛车》这样的游戏，不管是口碑还是销量都能得到起码的保证，SCE手里的牌并不少，但利用率还很低，相比而言微软在这方面做得就非常好。

至于《最终幻想13》，恐怕谁都知道这东西跨了平台会对PS3造成多大的负面影响。其实从某种意义上说，SQUARE・ENIX的主打早已不再是PS3这个恨铁不成钢的平台，除了掌机上那些数不清的复刻重制作品，X360版《无尽未知》、《最后的遗迹》也都在年底蓄势待发，《星海传说4》更是忽悠个够后干脆抛弃PS3投入了Xbox360的怀抱，一款《最终幻想》可算是S・E最后坚持的阵地，而现在SCE只能用"是跨不是改"来做自我安慰。以《FF》和日式RPG赢得两代江山的PS家族在第三代迄今为止都没有一款，哪怕一款能摆上台面的角色扮演游戏，这无论如何都有些说不过去。在拉拢不到第三方RPG游戏支持的前提下，SCE自家纵有三头六臂也很难改变现状。TGS也只有几个月时间了，在这短时间内能搞出什么来呢，除非E3上SCE故意留了一手，否则的话，趁早为自己想条后路才是比较明智的。

EPISODE



E3展结束了，2008年的一半也过去了，展会上展会下的口舌征战也暂时告了一个段落，那些由人说出的话也将随着时间的流逝逐渐被人们所忘记，飘向历史的尽头。但至少今天我们可以凭借着这些或激情，或狂妄，或自信，或脱力的言辞来判断一下不可预知的未来，也许它们并不遥远，未来半年至一年内上面某些人的话语就可以得到验证。如果某一天，他们当中有人说的话成了现实，或是某人的话被反向的事实击得粉碎，没有一个可以留下证实的东西就没意思了。因此有了本文，作为历史的一种见证，留在了这里，几个月后，若干年后，当大家再翻出这本杂志时，一定会有一种不一样的感受。感叹也好，会心一笑也罢，那时的业界和现在相比也许已经发生了太多的变化。岁月流逝，记忆远去，但这些东西化作文字却永远留在了这里，直到永远……



技术之惑
——PS3大败局深度分析

PROFILE

2007年4月，人称“PS之父”的久多良木健发表了退职声明，离开了他亲自参与创建的SCE。无论从哪个角度上看，久多良木健的这个转身都称不上华丽，甚至说狼狈也不为过。在此之前，PS3销量增长的迟缓以及任天堂Wii的步步紧逼，已经让十年来习惯了以赢家自居的久多良木健和SCE陷入了前所未有的困境。尽管在去职后，久多良木健因其对游戏产业里程碑式的贡献而获得了众多奖项，其中包括美国互动艺术与科学学院（AIAS）的“终身成就奖”和入选国际消费电子协会（CEA）名人堂等等。但即便把所有这些加起来也不足以弥补PS3发售失利给久多良木健本人以及SCE、乃至整个索尼集团造成的不良影响。从这点上看，PS3可以说是所有相关人士心中一块永远的痛。

那么，到底是什么让曾经备受瞩目的“贵公子”PS3在新一轮的游戏主机大战中沦为鸡肋？有人认为是缺乏人气游戏的支持，另一些人则归咎于蓝光（Blu-ray）技术的不成熟，还有人用任天堂Wii的体感概念游戏和微软Xbox360的Xbox Live游戏网来对比PS3设计理念保守，更有甚者把矛头直接指向SCE的掌门人久多良木健，认为他刚愎自用的性格导致PS3失去了原本光明的前途……不过，所有这些都只是说出了PS3大败局的某个方面，无法真正揭示导致大败局产生的深层次原因。其实，要看清楚PS3今日的败局，就必须回到十年前PS击败众多对手，登上家用机市场王者宝座之时——简而言之，成也萧何败也萧何，昔日的成功便是今朝失利的伏笔！

回到十年前，20世纪90年代的家用机市场已经进入战国时代。此前，任天堂王朝对家用机市场长达十年的威权统治，已经因为VR Boy的发售失败、新主机的研制迟缓以及众多第三方游戏软件厂商的背叛等等，处于岌岌可危的境地。正所谓“秦失其鹿，天下共逐之。”想要在市场的世代交替中攫取财富的众多厂商纷纷推出自己的家用机产品，松下主导下的3DO、世嘉的SS、索尼的PS等，均属此类，而任天堂则以姗姗来迟的N64作为反击的“杀手锏”。一时间，游戏业烽烟乍起，连番鏖战，让人目不暇接。最终，PS单骑绝尘，成为大赢家。1999年12月2日，索尼宣布PS全球销量突破7000万台，打破任天堂FC创造的6291万台的记录，成为销量最大家用游戏主机。而PS之所以能够在这一轮次世代大战中胜出，靠得正是天时、地利与人和。

PS的“天时”指的是家用机技术的革新，其中最具代表性的就是3D和CD-Rom。直到20世纪90年代初，2D游戏画面仍旧被认为是理所当然的，各大游戏开发商都把重点放在角色人物与背景的细致程度以及画面卷动的圆滑程度上。尽管3D技术在广告、动画和业务机等领域成效显著，但家用机厂商和游戏开发商一致认为3D技术“不可能在本世纪内得到普及”。PS的出现彻底改变了这种局面。依靠索尼雄厚的技术实力，让PS在严格的成本控制之下，获得了在当时最出色的硬件3D机能。更为重要的是，通过向第三方提供相应的资料库和辅助开发程序，索尼为第三方提供了一个相当友好的游戏开发平台。反观任天堂的N64，尽管它的3D机能也达到了令人惊艳的地步，但由于游戏开发难度过大，一般的独立开发商很难充分发挥它的机能。这让N64由始至终都饱受游戏数量不足的困扰。

至于说CD-Rom，则是家用机进入次世代的重要标志。极具讽刺意味的是，正是因为当年任天堂在与索尼合作研制SFC专用CD-Rom设备时的“背信弃义”，才催生出索尼独立研发的PlayStation。与传统的半导体卡带相比，CD光盘的最大优势就是容量大、成本低、制造周期短。这些优势足以改变游戏产业的既有格局，创造出崭新的商业模式。作为CD专利技术持有者的索尼，自然不会放过这个大好机会。而任天堂方面，却因为读取速度和权利金数额等方面的考虑，固执地坚持以半导体卡带来制作游戏，成为这场次世代大战中最大的败笔。

PS的“地利”指的是流通贩售体制的创新。长久以来，任天堂一直通过流通同业组织“初心会”垄断家用机市场的销售渠道。这也一直是任天堂最大的竞争优势所在。为了打破任天堂的市场垄断，索尼采用了与唱片市场相同的“委托生产与销售”模式。也就是说，由游戏开发商与索尼现行商定游戏的生产数量，再委托索尼统一生产与销售游戏。由于CD生产工艺简便、成本低廉，追加生产仅需3天时间，可以根据市场需要灵活控制生产和流通数量。如此一来，第三方就不必承担销售与仓储的风险，同时也降低了游戏开发商的制作成本，使得PS游戏的定价虽然只有以往任天堂游戏的一半，但却并不影响游戏开发商和零售店的盈利水平。

后来，为了因应“中古游戏”（二手游戏）的风行，压缩二手软件经销商的利润空间，索尼对PS的权利金收取办法进行了改革。由原来的定额制，即单片900日元+CD材料费，改为游戏单价的15%+CD材料费。这就为“廉价版”游戏的出现打开了方便之门，玩家可以用低于二手游戏的价格享受全新的游戏乐趣，索尼也借此把“中古游戏商”的利润借由权利金的形式转换为自身的利润。

至于说，PS的“人和”，则与一群被称为“任天堂世代”的青年人的成长密切相关。任天堂和FC游戏机在20世纪80年代的卓越成就，创造出了一个独特的玩家群体，被社会学家和大众媒体称为“任天堂世代”。这个群体最显著的特征就是出生在20世纪70年代或80年代初，与动漫和FC游戏机为伴，度过了童年、小学和中学时代。到次世代游戏机兴起的90年代中期，“任天堂世代”中的大部分成员都已经步入18到25岁之间的成人阶段。很多人都已经从FC或SFC的玩家群体中“毕业”，但这并不意味着他们已经不需要电子游戏，只是他们需要的是与学生时代完全不同的电子游戏。

针对热衷流行、酷爱时尚的成年玩家群体，索尼把在流行音乐市场上屡试不爽的品牌营销战略套用在PS的市场推广上。通过大量投放电视广告和卓有成效的媒体公共，让PS在尚未正式登场前就已经成为公众话题。在欧美市场上，则通过争取电脑游戏开发商加盟的方法，推出更多“大人用游戏”，吸引众多习惯于电脑游戏的欧美成年玩家投入PS的怀抱。

如今当游戏界津津乐道于任天堂Wii靠体感游戏开拓“蓝水市场”的时候，岂不知当年的PS也是蓝水战略的实践者和受益者，所不同的只是“蓝水”的内容发生了变化。不管怎样，PS成为了次世代大战第一回合的大赢家。截止到2004年5月，各型号PS游戏机全球总出货量累计达到1亿台（日本2072万台，北美3967万台，欧洲3961万台），成为有史以来最畅销的游戏机之一。

PS的巨大成功让包括久多良木健在内的整个索尼游戏运营团队（以SCE为主体）更加坚信自己对游戏产业未来的判断是正确的：“以PS为入门平台，以游戏为第一阶段，让电脑进入家庭娱乐”。秉承这样的信念，索尼在规划下一代游戏主机的时候，把重点放在强化机能和提高存储容量上，并希望借由新游戏主机整合索尼集团旗下的既有产品线，构建全方位家庭娱乐平台。于是，便有了搭载128位“Emotion Engine”CPU和DVD播放功能的PlayStation 2，也就是众所周知的PS2。

对于索尼来说，PS2无疑是一款非常成功的产品，尤其是它仅用了短短5年时间就达成了销量过亿的成绩。但对于游戏业来说，PS2却未必是一款好游戏机。

首先，搭载DVD播放功能曾经是PS2的一大卖点。要知道，当PS2在2000年以单价39800日元上市的时候，家电市场上DVD播放机的平均售价都还维持在5万日元以上的高位。如此一来，即便是买来只做DVD播放机使用，PS2也是一个不错的选择。然而，随着时间的推移，DVD视频光盘与游戏软件争夺PS2的奇怪战争打响了。想想也知道，这是一场多么不公平的战争：影视节目在发行DVD之前就可以通过票房、广告等多种渠道收回成本，而游戏软件、尤其是那些知名度较低的游戏作品，要想赚钱几乎只有卖软件这一条路可走。而在当时，一盘DVD的售价为4000日元，约为PS2游戏售价的2/3。随着越来越多的人选择用PS2来播放DVD，相对用于游戏的时间也随之减少，对新游戏软件的需求受到抑制。这对中小游戏开发商的影响尤其明显。尽管部分游戏厂商以售价2000日元的低价游戏作为应对手段，但实际效果并不明显。

其次，PS2强悍的游戏机能的确令人印象深刻，但随之而来的却是游戏开发成本的大幅攀升。为了能彻底发挥高性能主机的强悍机能，游戏的开发环境日趋复杂化，对于游戏开发者的能力要求越来越高，相应的研发费用也成倍增加。本来，一款PS游戏的研发成本（包括后期市场推广）约为1亿日元左右，到了PS2时代已经超过3亿日元。按照日本游戏市场的平均利润率计算，一款PS2游戏的发行量必须达到10万套，才能超过盈亏平衡点。这对于众多中小游戏开发商来说，无疑构成了巨大的压力。

不过，更糟糕的是，游戏界面的复杂化，导致可玩性降低。游戏机的性能提升，令游戏设计日趋复杂，同时玩家也不得不使用更加复杂的界面参与游戏。玩家面对游戏时的自主性越来越低，大多数时候只能随着游戏的情节叙述做出有限的选择，精致的电脑动画与优美的配乐取代可玩性成为游戏的卖点。这也就难怪先前主要以个人电脑为据点的美少女类Gal Games（辣妹游戏）会大量登陆PS2平台——与《超级马里奥》、《俄罗斯方块》之类的纯游戏相比，他们更像是交互式的动画片。

总之，以今天的视角来看，PS2代表着一种危险的倾向，这就是以牺牲游戏市场的整体活力为代价，换取游戏机生产商自身的高额利润。自20世纪70年代，美国雅达利公司推出机卡分离式的雅达利2600游戏机开始，家用机市场便是“以游戏机作为开拓市场的工具，通过销售软件获利”的基本商业模式建构起来的。在这种商业模式下，游戏机生产商与独立软件开发商（第三方）之间，总是维持着既合作又有斗争的动态平衡关系，双方是一损俱损、一荣俱荣的命运共同体。但是对于掌握DVD核心技术的索尼来说，DVD成为行业标准并被市场广泛接受，就已经达成了自身利益的最大化。不要忘记，索尼从来都不是一家纯粹的游戏厂商，她的主业是机电行业，不管PS2取得怎样的骄人业绩，也不可能脱离索尼整体经营战略规划而独立存在。这也就决定了索尼不大可能真正站在游戏行业的立场上思考问题。于是，也就出现了一个让人啼笑皆非的事实：索尼越重视游戏机市场，造出来的就越不像是“游戏机”。有人甚至认为，如果任天堂在2002年拿出的不是蹩脚的NGC，而是Wii的话，PS2根本不可能取得过亿的销量，后来的PS3也可能会胎死腹中。只是，历史无从假设，索尼在危险的道路上越走越远。于是，也就有了技术上堪称“怪兽级”的PS3和无可挽回的大败局。

如果说，当年PS的成功是因为天时、地利、人和，那么PS3的败局也正是因为失去了天时、地利、人和。

在天时方面，PS3推出之际，恰逢全球IT行业新一轮增长周期的末端，IT技术的发展速度已经大大超出了市场的实际需求。无论是更加强悍的“Cell”CPU还是容量更大的蓝光BD-Rom，都无法唤起消费者的购买欲。

在地利方面，PS3游戏的开发成本暴增到平均每款10亿日元的水平，游戏开发商需要卖出30万套游戏，才能超过盈亏平衡点。不要说是中小软件开发商，就连实力雄厚的知名游戏企业，也到了无法承受的地步。再加上游戏市场规模的连年萎缩，越来越多的游戏开发商不得不通过兼并重组等方式换取有限的生存空间。由PS开拓出的蓝水领域，在十年后的PS3时代已经成为残酷竞争的“红海”。

至于说人和方面，经历了PS和PS2近十年的洗礼，游戏玩家群体经历了新一轮的世代交替。而游戏市场上占据主流地位的名作续集和大制作游戏，已经无法唤起新世代玩家的共鸣。于是，游戏市场上便出现了一个怪圈：玩家购买游戏的意愿降低，导致市场规模萎缩，市场规模萎缩得越厉害，游戏开发商越不敢冒险投资在原创游戏的开发上，反而越依赖盈利预期稳定的名作续集游戏，游戏市场也就越没有新鲜和活力。

最后，任天堂Wii的出现，成为了压垮PS3的最后一根稻草。无论从哪个角度上看，Wii几乎就是PS3的对照组。PS3性能强悍，Wii充满创意；PS3霸气十足，Wii平易近人；PS3游戏华丽冗长，Wii游戏短小精干；PS3是高端玩家的最爱，Wii则是老少咸宜的全民游戏机。这些让Wii无愧于她的研发代号“Revolution”（革命），而PS3很不走运的成为了革命对象。当人们厌倦了PS3之类的“高性能游戏机”之时，Wii就成为了理所当然的选择。

当PS3在与Wii的竞争中，已经处于劣势的时候，在索尼的内部也出现了检讨的声浪。SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森就曾向媒体抱怨，他早就建议公司高层把下一代游戏机的研制重点转向体感游戏，但他的建议并没有得到足够的重视。其实，索尼早在2003年就开始陆续推出以Eye Toy为代表的外设组件，并以此为基础推出了多款体感游戏，最有代表性的《Eye Toy：PLAY》就曾在欧洲市场上创出过100万套的销售佳绩。所以说，认为PS3是因为体感游戏而输给Wii，其实没什么道理。事实上，真正起决定作用的是索尼和任天堂截然不同的企业文化和市场战略——从山内溥时代开始，任天堂就致力于开发出“让人无论如何都想要玩一下”的游戏机和游戏软件，以至于直到今天，曾经设计出众多杰出游戏机产品的任天堂，竟然没有属于自己的半导体生产线，所有实体业务都是通过外包采购完成的；而索尼从骨子里还是把游戏机当成小儿科，大部分时候只想用它作为开拓市场和试验新技术的工具罢了。这也就意味着，做出Wii的只可能是任天堂，而不会是索尼。

无论如何，以PS3、XBOX360和Wii为主角的新一轮家用机大战已见分晓，Wii的优势越来越明显，其他两家虽然奋力追赶，但几乎已经没有翻盘的希望了。而随着全球性的通货膨胀浪潮愈演愈烈，消费者越来越倾向于削减娱乐性消费开支，游戏产业进一步扩张的市场动能已经明显衰减。诚如，任天堂前总裁山内溥所言：“对于游戏这个商品来说，由于不是生活必需品，一旦消费者觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃，所以我们应该随时存在着危机感。”如果索尼、SCE和久多良木健的继任者，仍然不能体会这些话语的深意，继续执著于技术的先进而不重视游戏的可玩性，那么无论是PS3还是后继机种都不会有翻身的机会。

不过，更令人担忧的问题是，索尼总社对于连年巨亏的游戏部门到底还有多少耐心！相信，除了索尼的竞争对手，没有谁会真的希望印有PS Logo的游戏机从人们的视野中消失。只是，太多不确定因素让我们只能对PS系列游戏机的未来抱持谨慎乐观的态度。但愿，这些担心只是杞人忧天吧。

□文/天津艺术职业学院 刘健



不可复制的世界
——废土、黑岛、《辐射》的过去现在和未来

《废土》：辐射之源

1988年，一款名为《废土》（Wasteland）的游戏诞生了。这款由Interplay Productions制作、EA负责发行的角色扮演游戏最初在Apple II电脑上推出，后来又被移植到Commodore 64、IBM PC等平台。游戏的故事背景被设定为21世纪的中叶，当时在美国和苏联之间爆发了大规模的核战争，地表上很多区域变为"废土"，文明沦丧、社会崩溃，生存环境变得极为恶劣。玩家所操纵的角色是美国内华达州一支从核战争中幸存下来的战斗小队，由于在附近的沙漠中发生了一系列异常事件，因而受命前往进行调查。

《废土》推出之后迅速得到了玩家和评论界的青睐，直到今天也仍然被认为是游戏史上最重要的作品之一。作为一款RPG游戏，《废土》引入了在当时看起来十分新鲜的"自由度"概念。例如你想要通过一扇被锁住的大门时，如果你的角色"撬锁"技能够高的话，便能把它打开；你也可以利用"攀爬"技能翻墙而过，甚至还可以让一个力量属性够高的角色把门撞开；当然，你也可以使用铁棍、火箭筒等武器破门而入。《废土》也被普遍认为是第一款表现出小队成员"独立人格"的RPG游戏——在此前的RPG游戏中，一旦一个角色加入玩家所控制的小队，他便会无条件的服从玩家所下达的任何指令。而在《废土》中，有些角色加入之后却并非立刻成为玩家手中的"提线木偶"。他可能会拒绝交出某种道具，或者拒不执行玩家的行动指令。你必须进一步推动情节的发展，他才会真正成为团队中的一员。

不过，除了上面所说的这些特点之外，真正让《废土》成为一款经典之作的还是它所营造的那种"后启示录"的末世氛围。"后启示录"（post-apocalyptic）是科幻作品中的一个术语，指的是在发生核战争、大规模瘟疫、全球性自然灾害等事件之后的世界观设定。当时，几乎所有的角色扮演类游戏都遵循"龙与地下城"或者类似的设定，千篇一律的中世纪剑与魔法的虚构世界难免让玩家产生审美疲劳。而《废土》独树一帜的"末世科幻"题材，让它从众多同类作品中脱颖而出。让玩家们印象深刻的"废土世界"，也由此传承到后来的《辐射》系列中。

无法拯救的世界

1996年，Interplay组建了专门负责RPG游戏开发的部门，这便是今后为人们所熟知的黑岛工作室（Black Isle Studios，这个名字是从1998年开始正式启用的）。工作室成立之后，第一部作品所选择的题材正是《废土》的续篇。但遗憾的是，由于《废土》的版权被EA所掌握，因此他们不能使用这个标题。于是在1997年，《辐射》问世了。

《辐射》的故事发生在2161年，尽管与《废土》并非同一世界，但在设定上却一脉相承。根据《辐射》的剧情，在2077年的核战争中，几乎整个世界被摧毁殆尽，一些幸存下来的人们生活在被称为"Vault"的防辐射避难所中。主角所生活的第13号避难所饮水循环装置出现了故障，他不得不踏足避难所外的废土世界，去寻找可供更新的零件。在完成这项任务之后，主角还必须打败变异人的军队，阻止它们使用病毒来侵袭避难所的计划。

尽管故事的时间被设定为22世纪，但实际上无论是场景、美工、科技、氛围还是其它游戏中的细节，都暗示着20世纪50年代的时代背景。游戏中所折射出来的，是第二次世界大战刚刚结束之后、以及美苏冷战期间人们对于大规模毁灭性战争的恐惧和反思。游戏片头动画中的第一句旁白"War. War never changes"（战争。战争从未改变）堪称整个系列的标志性台词，也在今后被无数玩家和评论家反复引用。硬件技术的进步带来了游戏容量和画面素质的大幅度提升，这使得《辐射》中的废土世界比起《废土》来无疑要细致入微得多。细心观察，你可以从游戏中看到很多50年代的特征、以及来自当时的通俗杂志、科幻小说以及超级英雄漫画中的内容。例如游戏中的电脑使用的仍然是老式二极管，而并非晶体管；激光武器与漫画《飞侠哥顿》中的极为类似；你在游戏中能看到的所有的车辆都是50年代产品，等等。

这是一个怀旧的世界，也是一个危机四伏的世界。根据游戏的设定，避难所原本并非为了防御核战争而建造，而是美国政府用来研究封闭空间中人类社会习性的设施。每个避难所都被设定了不同的社会环境，例如有的只容纳15岁以下的居民，有的开放6个月之后就永久对外关闭，传闻中的69号避难所甚至住着999个女人、却只有1个男人。这样的避难所一共只建造了122个，远远不够容纳所有的幸存者，因



此更多的人被遗弃在地面上，忍受着核战争之后的创伤，在废土世界苟延残喘。很多暴露在核辐射下的人发生了变异，甚至不再被视作为人类。人们为了生存而建立自己的武装，为了有限的资源而不惜拼个你死我活。

以当时的技术条件而言，《辐射》中的世界可以说是巨大的。玩家可以在其中肆意的游荡，完成丰富的支线任务，体味众多富有深意的剧情细节。你可以通过与NPC对话时选择不同的台词来决定故事的走向，也可以通过自己的行为来影响局势。游戏存在着多重结局：在最为"正统"的结局中，当主角击败了变异人、回到避难所之后，却被告知他已经被外面的世界改变得太多，因此避难所不再允许他留下来。他不得不离开了避难所，在沙漠中开始了流放的生活。如果主角没有成功阻止变异人的计划，避难所就会被摧毁。主角甚至可以选择加入变异人，同样会给避难所带来覆灭的命运。在一个更加具有黑色意味的结局中，当避难所的总督告知主角将会被驱逐之后，主角拔枪击毙了他……



衰变：黑岛之死

《辐射》上市之后大获成功，被多家媒体评为了当年的最佳RPG游戏，在今后也不断被列入"历史最佳游戏"的榜单之中。仅仅一年之后，Interplay又推出了续作《辐射2》。《辐射2》承接前作的正统结局：初代的主角离开避难所之后，在北部的沙漠中建立了自己的部落。80年后，这个部落面临着前所未有的旱灾。于是，初代主角的后裔，也就是本作的主人公，接受了族人的委托，去寻找名为GECK的装置，以挽救濒死的生命。

《辐射2》与前作使用的是同一个制作引擎，只是在某些方面稍加改进。游戏中新增了很多内容，例如超过100种新的技能、具有更高智能和特殊技能的敌人、更多的武器装甲等等。与此同时，游戏中也加入了大量的恶搞内容。制作者表示，这些轻松的恶搞内容是为了平衡游戏较为黑暗的世界观而设计。

在初代的fans中，《辐射2》得到了两种不同的评价。负面的声音认为，过多的恶搞和流行文化元素破坏了"末日世界"的沉重感，使得本作缺乏"辐射"所应有的氛围。在画面和游戏性上，《辐射2》相比前作也没有明显的提高。本作还存在着相当多的恶性bug，虽然此后Interplay放出了修正补丁，还是没有完全解决这些问题。而另一部分玩家则认为，《辐射2》的丰富内容比起初代来更加令人投入，主线任务也不再像初代一样有时间限制，让玩家可以更加自由的体验游戏中的世界。不管怎样，绝大多数人都承认，《辐射2》仍然是一款优秀的作品，但显然缺乏初代那种开创性和震撼感。

《辐射2》发售之后，黑岛工作室又继续着手进行下一代的开发。续作的开发代号被命名为"范·布伦"（Van Buren）。但实际上，动荡已经在黑岛工作室内部悄然滋生了。就在1998年，初代《辐射》制作组的一些关键成员便因为与Interplay上层产生矛盾而辞职，自行组建了Troika Games公司。在此后的几年中，黑岛陆续推出了《异域镇魂曲》、《冰风谷》系列等极具特色的热电作品，还协助Bioware制作了伟大的《博德之门》系列。然而，Interplay的财政状况却在这几年中持续恶化。2003年11月，几乎无法继续维持运营的Interplay宣布解散黑岛工作室，这个曾经广受玩家热爱的制作组从此成为了历史。"范·布伦"的开发计划就此中止，很多人相信《辐射2》就此成为了这个系列的绝响。

新生，还是破灭

然而，传奇注定不会就此终结。2007年4月，Bethesda Softwork公司宣布从Interplay手中购得了《辐射》系列的版权，并且公布了《辐射3》的开发信息。这个消息如同一颗巨石投入湖中，迅速在美式RPG游戏爱好者之中激起了巨大的反响和争议。

Bethesda Softwork并非无名之辈。它成立于1986年，已经有20多年开发和发行电子游戏的历史。在Bethesda的作品列表中，最知名也最重要的毫无疑问便是《上古卷轴》系列。尤其是2006年在Xbox360平台上推出的《上古卷轴4：湮灭》更是红极一时，包揽了当年众多"最佳游戏"奖项。然而，Bethesda以往的成绩却并不一定能让《辐射》的fans们放心。相反，由这样一家已经确立了固有风格的公司来接受《辐射》的开发，更让人担心《辐射》是否会"变味"、"走样"。从这层意义而言，Bethesda甚至比一家毫无历史背景的公司更不具备优势。

根据Bethesda所透露的消息，《辐射3》将是一款全3D的游戏，使用《上古卷轴4》的Gamebryo引擎制作；游戏视角可以在第一人称与第三人称追尾两种方式直接自由切换，而不采用是前两作中的俯视视角。Bethesda表示《辐射3》将竭力保持系统独有的风格，继承前两作开放式、高自由度的游戏性，优秀的剧本，以及黑色幽默的要素。对于《辐射》系列曾经推出过的两部评价不是很高的衍生作品（即《辐射战略版》和《辐射：钢铁兄弟会》），Bethesda采取了完全无视的态度，在《辐射3》的世界中，这两款作品中的故事从未发生过。在主题歌选曲方面，Bethesda也可谓煞费苦心：当初黑岛曾经打算使用The Ink Spots乐队演唱的"I Don' t Want to Set the World on Fire"作为初代的主题歌，但由于版权方面的问题作罢；而Bethesda则特别取得了这首歌的授权，将它用于《辐射3》之中。但即使是采取了这样一些向系列的老玩家示好的举动，《辐射3》仍然受到了很多人的排斥。习惯了制作"剑与魔法"的《上古卷轴》系列，Bethesda是否能够抓住《辐射》中那种"末日废土"氛围的精髓？他们是否有实力延续这部经典？

有的玩家喊道："我们不要射击版的《上古卷轴4》！"——的确，如果Bethesda只是把《上古卷轴4》改变一下时代背景，给主角手里塞上一把现代化的枪械，那这个游戏注定不会成功。

续作的尴尬

为经典名作开发续集从来就是一项既存在契机、又必须承担风险的工作。原作的"金字招牌"和广泛的玩家基础，不啻于是最好的广告，让续作尚未推出就已经坐拥良好的成功基础。同时，原作的崇高地位所带来的必然是玩家超高的期待，而过高的期待又很容易造成极大的失望。一旦续作的品质不能尽如人意，就很容易遭到玩家们的口诛笔伐，被扣上"亵渎经典"的帽子。即使是同一公司、原班人马所开发的续作，也不乏失手的例子，更不用说是由其他制作小组中途接手了。比较近的成功案例如Crystal Dynamics接手《古墓丽影》，并且迅速凭借"传说"和"十周年纪念版"两款作品获得了玩家的认可。但《辐射3》的情况又与之存在着不小的差别：Crystal Dynamics是在原制作组Core Design的《古墓丽影：黑暗天使》大受恶评、玩家对Core Design的信任降到最低点的时候临危受命；接手后推出的新作与前作的时间跨度也不大，游戏方式上并没有太大的变化，只是对原本存在的一些缺陷进行完善，整体上还是采取的"继承、修缮"的方式。相反，《辐射3》与《辐射2》之间相隔了整整10年，画面、视角、操作、游戏方式等诸多方面都有必要进行变革，工作量更大，难度更高；同时，《辐射2》不但是很多玩家心目中高不可攀的经典，而且在这么长的时间之中，人们总会有意无意的对记忆进行美化，更加让新作在对比中处于劣势的地位。

然而，Bethesda所面临的挑战还不仅限于此。《辐射》之所以成为经典，与它在细节方面的着力刻画密不可分，而"细节"正是后来者最难以模仿的要素。世界观设定、任务流程结构乃至战斗系统等各方面都可以借鉴原作，但某个村落中一块墓碑上意味深长的铭文、一幅壁画中对流行文化的戏谑和解构、一段支线剧情中充满了恶搞精神的对白，以及由这众多要素所构成的生动世界，却不是一朝一夕可以造就。小岛秀夫就曾经说过，在制作MGS系列的过程中，即使时间有限，很多时候他也只能事必躬亲——不是因为不信任手下人的能力，而是很多"只能意会不能言传"的理念，如果交给别人表达出来就完全会是另一种样子，MGS也就不称其为"小岛秀夫的MGS"了。《辐射》又何尝不是如此呢？整个游戏中包含了太多个性化、甚至可以称得上是"恶趣味"的细节。这些东西与黑岛工作室的每一个成员的品位、性格都息息相关，与整个制作组的氛围也有着莫大的关系。当斗转星移、物去人非之后，Bethesda是否能带我们找回10年前那个诡异、颓废、无比奇幻又莫名真实的废土世界呢？在"保持原作风格"和"加入创新元素"之间，Bethesda能否找到那个微妙的平衡点？在《辐射3》发售之前，这些问题都不会有确切的答案。也许，我们只能套用一句老话：让我们拭目以待。

呼之欲出却还休

——日经产业报新版DS之可能性分析

首先引用一段《日经产业新闻》08年7月17日的分析报道：

——从种种迹象来看，任天堂DS的后续机种DS2已经到了揭开她神秘面纱的时候了，NDS首发至今已经过去了三年半的时间，NDS及改良版DSL之销售总和已经超过了日本国内2000万台的“极限台数”，趋于饱和的市场已经无法再期待更大的发展，且近四个月来DS的销量一直被PSP所超越，DS这个市场在日本已经越发显现出钝化的势头。但在万众期待的E3展上任天堂却将重点放在了《Wii Music》等新型Wii体感游戏上，相关DS新机型的消息半点也没有提到，究其原因到底还是因为海外市场占据了DS份额的近8成以上，对比日本地区的销量下滑，无论是北美还是欧洲DS主机都呈现出极为明显的大幅增长，考虑到海外市场绝好的销售状况，任天堂在公布新机型这个问题上遇到了进退两难的境况。虽然主机换代是市场持续发展的必然需要，但目前任天堂显然难以取舍市场带来的瓶颈。

确实谁也无法否认，为任天堂带来滚滚财源的掌机市场从上世纪九十年代开始就一直进行着包装进化的流程。从砖头般的老GB一直到小巧玲珑的GBASP，再到今天红遍全球的NDSL，期间随着时代和环境不断变换着平台形态，目的只有一个——为了能将产品长盛不衰地销售下去，在这个前提下，是否需要继续加以改良的唯一判断目标就是市场的需要。E3展上风声已久的NDS后续机型并没有如期而至，先不管这个新型目前是否真的存在，出于主机的现状和销售上的考虑确实不难理解任天堂目前的心情，除了日美两地的销售差距外，市场竞争的激烈程度也同样影响着一部主机的未来生命线。

掌机的生命周期

要谈这个问题，首先要说明一点，对比家用机市场永无休止的残酷竞争，拿在手中的“小型市场”几乎一直是风平浪静的。家用机因为牵扯到娱乐乃至整个IT业最为先端的技术，和现代人们布置私家客厅的广泛需求，无论是在硬件还是在软件周边领域都存在着不可调和的竞争矛盾，每个参入进来的商人都以占领用户私人空间为首要目标，即努力使自己的产品成为客厅家电套装的一个重要组成部分，这个不管是索尼还是微软，甚至是标榜轻松娱乐的任天堂和以前任何一个参过一脚的主机厂商都是以此作为营销的目标。而掌机则不同，这个市场要相对小得多，从上世纪80年代甚至更早的俄罗斯方块机开始，“随时拿出来玩一把”的纯消遣型概念几乎就已经定型，限于屏幕尺寸和用电量等方面的限制，这块市场一直存在未被重视的情况，缺少市场竞争带来的是任氏一家独大，活了十余年滋润日子的GB几乎就是托了市场空白的福，包括2001年发售的加强版GBA，GB家族在这个温床中度过了几乎三个家用机世代的岁月。市场竞争越激烈更新换代就越快，反之则越缓慢，这点从其他TI相关领域就可以得到侧证。如果不是PSP的出现，GBA的日子会比现实中长得多，NDS这个所谓后继机，说白了还是市场竞争的产物，它的生命线长短，也同样要取决于市场是否允许它安枕无忧地过下去。

NDS主机首发于2004年底，轻薄版的DS Lite则出于2006年中旬，期间只相隔了一年半左右的时间，对比前世代GBA到GBASP之间的转变更为快速，可能各位要说这不具备可比性，但不可否认的是PSP的出现的确大大加速了任天堂对自己主机的改良过程，只要对手存在，用户的选择就永远不只是自己一个，改变是为了更适应市场，以便抓紧GB时代承袭下来的用户基数。在PSP上市初期，的确凭借着更为时尚的造型和比DS强大得多的机能，抢占了原任天堂的不少市场份额，在前两年，两台掌机还是存在相当的竞争，所谓第一印象最重要，在外观上加以改良的DSL也是为顺应市场竞争而孕育而生，在今天看来，玩家能手捧轻便的DSL快乐游戏，还要感谢PSP的功劳呢。

假想图1

类似笔记本电脑的造型，很是符合更轻更薄这个概念，也是最为时尚的一种版本。不过以任天堂的娱乐理念来说，这种可能性并不大。

假想图2

和现行的机型接近，不同的是两边的操作键改为了拉伸的抽屉式，此版本在玩家当中流传甚广，而且还有动手强的玩家自己改装过这种版本。

市场竞争决定换代的速度

今年E3之前的半年内，从各种渠道不停地有传出DS新机型的传闻，描述各有千秋，但都集中在一个点上，就是“更轻、更薄、更时尚”。在时间上推算，DSL推出到今年E3时整整两年的时间，对于厂商接受反馈，改进技术来说，时间已经足够，以人们期待新事物的心理来说，也该是时候看到新一代DS机型的时候了，而且PSP去年9月发售了2000型薄机后销售势头比以前有了明显增长，于情于理任天堂都应该有所动作，之前也盛传任天堂已经完成了新版机型的开发，只等着E3上一举公布，所有玩家都将视点聚焦到了E3前夜任天堂发布会上……但是……我们什么都没有看到。

市场竞争的激烈程度决定平台换代的速度，这个前面已经说过了，那么对于任天堂来说现在将DSL更新换代的必要性到底有多少呢？和唯一的竞争对手PSP之间的关系从前几年的竞争者到今年已经基本上天各一方，不再有太多值得一提的交叉点，在这种环境下几乎不存在什么压力，全世界高达7500万以上的销量和持久长卖的势头甚至比GB时代更为迅猛，如果说PSP开发的都是从PS家用机用户中“便携”下来的群体的话，那NDS就是将原GBA的庞大老用户原原本本地继承了下来，并且吸收了为数众多的新玩家加入进来（PSP也是如此），经过近四年的发展，无论是软件还是硬件，NDS这个游戏平台已经完全成熟，进入稳定的盈利期，不再需要以推进销量为目的的改变，尤其对于欧美市场来说更需要的是稳定而持续的销售。因为从常识来说，任何改变都伴随着不可预知的风险，在DSL已被全球用户习惯性接受的今天，推出新设计的新机型需要玩家们重新去适应，这期间肯定会有这样那样的问题，且以前DSL的用户的心情也是不得不考虑的问题，这无论对于日美两地的玩家市场都是需要谨慎考虑的问题。持续稳定的盈利是每个商人都梦寐以求的，求新求变也必须要架设在这个前提之上。至少就目前短期而言，NDS还没有太多改进的必要。

还有值得注意的一点，即是E3展之前传出的微软新一代掌机的传言，即Xbox360的便携版，这个在今年六、七月份曾炒得沸沸扬扬的消息给原本平静的掌机市场带了一丝硝烟的气息。如果真的演变成三国争霸局面，那老任作为对策公布最新的机型来拉住玩家的心到是很好理解。在当前稳固的NDS掌机市场下，短期内是不会有什么大太动作的。



BUSINESS DAILY 日経産業新聞

任天堂、勝者のジレンマ

「DS2」E3でベール脱がず

日米欧、ヒットにズレ

投入時期 慎重に



假想图3

这个“PSP版DS”估计是某些玩家的恶搞，打死任天堂也肯定不会想出这种设计。



假想图4

折叠+翻转式的酷眩造型，假如成真的话PSP最时尚掌机的称号就可以让贤了。

一场争夺银牌的战争

——美国游戏市场六、七月销量走势浅析



奥运会的女子举重可能是最滑稽的项目之一了：看其他国家的选手在台上拼得死去活来，中国的女将们却稳坐钓鱼台，迟迟没有登场。一直等到几乎所有的对手都做出最后一把尝试之后，中国选手才出场，第一次试举的成绩就已经确保夺冠——原来其他人打破头争的也只不过是一块银牌而已。

也许这个比喻不太恰当，但Xbox360和PS3现在所争夺的难道不也是一块“银牌”吗？除非你坚持认为“Wii不属于次世代主机”，否则你就不得不承认在这场主机大战中，挂着“异质”招牌的Wii早已绝尘而去。甚至连那些所谓的“传统游戏”，也争先恐后地对Wii抛弃了媚眼，纷纷表示自己其实很适合那根“双节棍”。

冠军固然只有一个，但即使拿不到冠军的人，也不会甘心沦落到垫底的位置。相比Wii的毫无悬念，Xbox360和PS3的竞争其实要精采得多。当然，日本市场也没有讨论的必要，微软至今还没有找到得其门而入的方法。而在美国市场上，却掀起了不小的波澜。“本土作战”的Xbox360月销量连续被PS3制压，原因何在？微软SONY两家谁能夺得“银牌”呢？从NPD所公布的6月份和7月份美国游戏市场销量数据中，我们也许能看出一点端倪。

6月：独占的力量

当《横行霸道4》在今年4月份发售时，很多业内人士都预计它能拉动Xbox360和PS3硬件销量提升。但实际的情况却是：《横行霸道4》毫无悬念地延续了这个系列“千万级”的辉煌，创下首周销售额5亿美元的惊人纪录，但Xbox360和PS3的销量却并未因此而明显受益。然而当《合金装备4：爱国者之枪》登场之后，却起到了立竿见影的作用——6月份美国PS3销量超过40万台，比起5月的销量飙升了将近一倍，也将Xbox360不到22万台的成绩拉下了一大截。

这证明《合金装备》的影响力已经超过《横行霸道》了吗？恐怕并非如此。关键只在于两个字：独占。尽管如今的电子游戏市场走势已经不可能再由一两个“重磅大作”来决定，但也没有人可以否认独占作品对于主机销量所起到的巨大推动作用。《合金装备4》6月份美国销量为77余万套，另外还有20余万套随主机同捆售出——开句玩笑：6月份PS3多卖出去的那一部分大概也恰好就是这20多万台了。



其实，对于《合金装备4》的攻势，微软方面也并非全无应对。Xbox360独占的动作游戏《忍者龙剑传2》同样也在6月上市，37万份的成绩虽然不及《合金装备4》的一半，但也不能说太差。然而，两者对于主机销量的影响却不可同日而语。首先从客观上来讲，《忍者龙剑传2》的品质比起前作来确有下降，尤其是后半段颇有赶工嫌疑，因此而遭到了一些恶评；而另外一点更重要的是，《忍者龙剑传2》的游戏类型、难度等特点决定了它的受众面比起《合金装备4》来要狭窄不少。很多人愿意为《合金装备4》购入PS3，但为《忍者龙剑传2》购入Xbox360的人则显然要少得多。

再把时间拉长一点，比较一下进入08年以后美国市场各大主机的销量，我们会发现Xbox360在家门口也几乎被PS3完全压制，只有两个月的销量超过PS3，更不用说日本市场的惨状了。究其原因，老大难的三红问题和蓝光阵营的胜利固然是其中重要的两点，但缺乏真正意义上的“独占大作”也不可忽视。美国软件厂商向来奉行“雨露均沾”，作品大都跨平台；而矜持的日本厂商除了TECMO等极少数异类之外，暂时也不可能全心投入微软的怀抱。即使是《光环》系列、《战争机器》这样红极一时的大作，最后也免不了会在电脑平台上“发挥余热”——尽管并非同步发售，但谁又能否认它们会对家用机平台造成一定的影响呢？

不过如果就此断言Xbox360会很快被PS3追上乃至反超，那恐怕也只是SONY的一厢情愿。尽管08年以来PS3在销量方面领先，但其数目还不足以弥补Xbox360“抢跑”一年时间所带来的差距。不仅在硬件方面，以软件销量而言，也诚如微软方面所指出的：Xbox360仍然是目前为止第三方软件销售形势最好的主机平台。实际上，Xbox360在08年的相对弱势，与其销量日渐接近饱和也不无关系。《合金装备4》固然能让PS3的销量飙升，但这种势头能维持多久，具有这种能量的游戏又有多少个呢？

7月：重归平淡

可以看出，7月份美国市场三大主机销量比起6月来有比较明显的下降。考虑到6月的销量包含了四个星期的数据，而7月销量则只有三个星期，Wii和Xbox360的降幅都是可以理解的。相反，PS3的销量则可以用“锐减”来形容，与之相应的是《合金装备4》的销量迅速下滑，6月份的销量冠军在7月的榜单上居然难觅踪迹，连前十名都挤不进去。相比榜单上的Wii Fit、Wii Play、吉他英雄：巡演等任氏阵营，则无一不是长卖型的作品。当然软件类型决定它们的销售轨迹也会有所不同，但如此巨大的差别还是让SONY的拥护者感受到一丝尴尬：正如前面我们已经说过的，具有和《合金装备4》同等能量的软件能有几个？《核及装备4》所带来的爆发如此短暂，PS2今后又能靠谁呢？

其实，相比PS3的滑坡，Xbox360的形势也未必就好到哪里去。虽然Xbox360销量相比上月的跌幅在三大主机中是最小的，但仍然处于垫底的位置——当然，与PS3之间的差距已经不像6月那么大了。而更应该引起注意的是，7月份随着E3展的举行，一系列本该为Xbox360带来利好的消息先后公布，却没有取得相应的效果，这又是为什么？我们不妨来分析一二。

首先是《最终幻想13》终于宣布跨平台的震撼性消息。尽管这只是并不彻底的跨平台（日本市场仍然为PS3独占，Xbox360版不会在亚洲发行），却清清楚楚地给其他第三方软件商和玩家们传达了一条信息：连《最终幻想》都能跨平台，还有什么不能跨的游戏吗？从这个意义上讲，微软的目的其实已经达到。也许微软并不奢望《最终幻想13》的跨平台能够拉动Xbox360的销量——这是《横行霸道4》也没能做到的事情——但至少让PS3的独占游戏又少了一个。就算不能加强自己，那么削弱敌人也是手段之一。

其次，是微软终于宣布降价、以及60GB版新主机的发售计划。降价原本是主机促销的“杀手锏”之一，但这一次的降价却似乎并没有起到显著的效果。究其原因，“三红”应该仍然是玩家们最为担心的问题。据称Xbox360的三红率目前已经达到令人瞠目结舌的三成以上，在这样的威胁面前，很多玩家自然而然地会选择继续观望，等待传说中可以“消灭三红”的65nm版本新主机。可以说，Xbox360的抢先上市固然赢得了先手，却也因为技术上的缺陷而让微软付出了巨大的代价。

6月美国主机销量

主机	销量	主机	销量
NDS	783,000台	PSP	337,400台
Wii	666,700台	Xbox360	219,000台
PS3	405,000台	PS2	188,800台

6月美国软件销量前五

游戏名称	机种	厂商	销量
合金装备4：爱国者之枪	PS3	KONAMI	774,600套
吉他英雄：巡演	NDS	ACTIVISION	422,300套
忍者龙剑传2	Xbox360	TECMO	372,700套
Wii Fit	Wii	任天堂	372,700套
Wii Play	Wii	任天堂	359,100套

7月美国主机销量

主机	销量	主机	销量
NDS	608,400台	PSP	221,700台
Wii	555,000台	Xbox360	204,800台
PS3	224,900台	PS2	155,500台

7月美国软件销量前五

游戏名称	机种	厂商	销量
NCAA橄榄球09	Xbox360	EA	397,600套
Wii Fit	Wii	任天堂	369,600套
吉他英雄：巡演	DS	ACTIVISION	309,700套
Wii Play	Wii	任天堂	284,000套
NCAA橄榄球09	PS3	EA	242,500套

疾风流言帖

08年奥运之夏是个既炎热又充满激情的难忘岁月，当李宁腾空漫步点燃奥运圣火，世界奥运健儿争相摘金夺银的时候，全世界所有的人类都在这一刻通过体育的桥梁感受到了和平的竞争意义。而被称为“没有硝烟的战争”的商场，则与之有着多么形似的相同之处，作为旁观者与受益者的我们玩家，是否应该感到高兴才对呢？ □责编/翅膀

VOL.17

E3之后的这个月说平静也平静，说不平静也不平静，在新的形势下，下半年的游戏界注定不会寂寞，鼓足干劲要大展拳脚的微软，力图蓄势翻身的SONY，悠然自得的任天堂，以及越发墙头草的各大第三方，让我们越来越感到下半个08年飘来的浓浓火药味，几个月后的TGS，也许就会将这一抹硫磺火爆地点燃。

《使命召唤6》将于09年初投入开发

以二战太平洋战场为题材的《使命召唤5》是近期FPS新作中最为耀眼的明星之一，更为火爆刺激的战场体验让每一名喜欢战争题材的玩家翘首期待。而在近日，系列作品制作方透露出了系列下一部新作《使命召唤6》的情报，此部作品会以和以往作品完全不同的游戏题材进行制作，预定将于09年第一季度内投入开发工作。

《使命召唤5》已经预定于今年年底上市，关于下一部作品的计划始源于《使命召唤》的系列作是“开发轮换制”，在《5》开发完成后，系列新作将重新交由Infinity Ward开发小组进行制作，虽然还没有此小组的正式声明，但之前他们曾经透露过将要开发一款面向Activision的新作品。



编者按：《使命召唤5》于今年底上市，以系列优秀的口碑与销量，续作肯定会在第一时间投入开发，不过相关细节需要官方进行证实。

可信度 50

PSP3000浮出水面

继去年9月SONY发售了轻薄版PSP2000后，有关“更新、更优质”的PSP3000型的传闻就一直不绝于耳。而最近一则流传甚广的“PSP3000”概念组图引发了玩家们的热烈关注，



据称，这款新型PSP将内藏Skype用的麦克风，原先2000型左下角的“HOME键”由半圆形改为了圆形，并且印上了PS的LOGO，背面的圆形环状标志变为更细的圆环，整体流线设计和外观则没有太大变化，是否存在上述改变之外的设计目前不得而知。

编者按：E3前后NDS新机型的传言不断，PSP的新机型也被玩家们议论得很火热，近日从美国方面传来确切消息，有关PSP3000的规格都已经被摆上了台面，现在需要等待的只是官方确认或澄清。

可信度 50

“新Snake”将延续MGS传奇

随着《爱国者之铳》的落幕，苍老的Snake走完了他的传奇旅途，固体蛇的战斗在官方设定中宣告结束。而《合金装备》系列的何去何从，成为了玩家口中谈论的话题。近日小岛秀夫在发言中谈到，未来的《MGS》将由“新时代的Snake”来开创。“与其他游戏中“永保青春”的角色不同，Snake在《MGS》中随着岁月流逝逐渐老去，这是我特意这么安排的，因为我想让Snake成为玩家自身的写照，以虚拟人物的方式反映人们的现实生活，老一代Snake随着那个年代逝去。玩家们也像Snake一样告别了过去的自己。未来的《合金装备》将由年轻人和新时代的Snake来创造。”



编者按：Snake仅仅是一个代号，即代表那个十年英雄，也代表了整个《MGS》的传奇。将来无论系列走向何方，Snake这个名字都会以某种方式永远陪伴在玩家身边吧。

可信度 70

《失落星球》将移植Wii

来自CAPCOM官方论坛的消息，于06年发售的Xbox360游戏《失落星球》将有可能会移植Wii，原因是这款作品非常适合日本市场，能带来更多的价值，并且这部游戏在最早的计划中是一款PS2作品，游戏内的各种开发基准都很适合移植到Wii平台。

结合最近《丧尸围城》确定移植Wii的消息，有人称CAPCOM内部已经有了更多面向Wii的作品计划，其中包括一些Xbox360和PS3平台的作品移植计划，《失落星球》即为其中一环，也就是说，CAPCOM将重新评估各平台的发展计划，以制定更为适合自身发展需要的项目规划。



编者按：在“墙头草”的眼中貌似没有什么事情是做不出来的，不过《失落星球》情况有所不同，以其游戏画面表现来看移植Wii比前者更为困难。

可信度 30

大多数《Wii Fit》被玩家闲置

微软Xbox业务欧洲副总裁David Gosen近日在公开场合针对《Wii Fit》及任天堂产品做出了一番分析，指出那些被全世界玩家疯狂抢购的任天堂“创意产品”如《Wii Fit》，在经过了短暂的新奇之后，有超过60%被玩家束之高阁，甚至放到积灰。任天堂在开发新型创意的同时，似乎并没有重视这种创意的持久性与实用性，大多数玩家都是在玩一两次后就不再有兴趣玩下去了。

不光是Wii fit，任天堂以前发售的其他外设也都存在着类似的问题，有非常多的Wii用户家中摆放着许久不用的设备，这已经几乎成为一种普遍现像了。

编者按：这种论调很久以前就有过，包括Wii的所有体感主打游戏，确实或多或少地存在持久力不足的问题。其实对于很多玩家来说，Wii是台四人神机，但传统核心向游戏吸引力不是太高，是否有上边这位先生说的这么严重就见仁见智了。

可信度 50

《最终幻想13》将有PC版？

据传时下在业界兴风作浪的“毒瘤13”原本是以PC为基础进行开发的，PS3版及以后的Xbox360版都只是PC版的移植，即SE实际上是在PC平台上进行着FF13的制作，开发基准也以其为参照，家用机版将是“移植作”。甚至包括预定11月发售的《最后的遗迹》在内，SE预定的游戏项目都以PC为原型基准进行开发，因为那样会让作品更易推进开发进程，进行移植也会更为便捷，这些跨平台作品，以后都将会推出PC版。



编者按：PS3和Xbox360已经有不少和PC共享的游戏作品，其中不乏一些超级大作，《使命召唤4》也好《鬼泣4》也罢，高配置的电脑从来都是欢迎跨平台的作品，SE的作品也不例外。

可信度 60

微软还有更多第三方底牌未公布

微软在E3宴会上靠着“FF13棒棒糖”吃尽了甜头，加上之前抢占的原PS3独占游戏阵容，Xbox360前景可谓相当滋润。而日前有知情人士提到，微软手中还握有相当一部分来自第三方的利好消息，只是目前没有公布而已，这些第三方都将成为未来微软手中不可忽视的强大力量。

之前微软公司负责人曾提到过，微软游戏部门现在的工作重心即是下大力气拉拢第三方的支持，甚至采取不惜代价的手段，因为他们认为让广大第三方在Xbox360上安居乐业，开发出更多各种风格口味的优秀游戏才是最重要的，对比SONY大力加强第一方工作室的做法，这显得更具实际意义。此外还有人提到，因为微软和SONY都不具备任天堂那样的超强软件开发实力，第三方的争夺结果将直接影响主机的成败。

编者按：从去年底开始就可以看出微软在拉拢第三方的力度上确实无人能及，当初SONY就是成功笼络第三方厂商而赢下整个PS王朝的，微软既然以SONY为主要游戏平台竞争目标，那么攻其要害攻其根本确是正确的路子，看看下半年的游戏发售表，已经说明一切了。

可信度 70

原内部人士：PS4即将问世

SCE全球游戏开发项目总裁菲尔·哈里逊今年二月突然离开SCE的事曾让人们感到疑惑，而最近有知情人士透露，他之所以会在PS3已经逐渐好转的时期选择离开，是因为SONY内部开始了新一轮主机平台的开发计划，即PS3的后续机种PS4。

PS3在经历了初期举步为艰的开荒期后，08年情况已经好转了很多，可以说是到了收第一批果子的时候了，但此时菲尔·哈里逊却放弃了他所辛勤耕耘过的阵地，摇身变成了致力于休闲娱乐的Infogrames总裁，有人指出他是不愿再卷入新一轮的主机开荒周期，那无论是身体还是精神都是一种极大的摧残，且和他原先期望的情况不符，SONY内部针对最新“PlayStation4”的计划让他无法再担任这个职务。至于所谓“PS4”的具体细节，有关人士没有透露任何有价值的信息。

↑此位已经离开SONY的老兄所说的话，还能有多少人相信？

早先就有业内人士提到过，SONY内部一直存在着PS4乃至PS5的计划，在技术上一直追求最高境界的SONY早已经为未来的市场做好了打算，因此就算PS3本次提前落马，SONY仍然有足够的牌来继续这场无休止的业界战争，唯一需要担心的，只是蓝光格式是否能真正普及到DVD的程度。

编者按：PS4是否存在取决于PS3的市场状况，如果过早下马的话计划很快就会公之于众，相反则会石沉大海，以目前来说，三台次世代主机谈后续机种问题都还为时尚早。

可信度 10

PC用体感控制器？

最近台湾厂商ASUS公布了一款面向PC的游戏控制器，这款形状和Wii左手边的鸡腿控制器十分相似的玩意名叫“Eee Stick”，采用两体分离式设计，即两个都是“鸡腿”形状，十字键与摇杆分别置于两个上面，并据说搭载了手势感应器，将会根据使用者的挥动动作产生相应的操作效果。控制器采用无线操作，通过USB接口来与PC进行信号连接，但是否真的具备如Wii一样的体感操作目前还不得而知。至于这款遥控器与任天堂是否存在什么关系，厂商并未做出回应，但根据有关人士反应，此产品的研究过程曾得到了来自任天堂内部人员的技术支援，但并没有透露具体细节。

编者按：模仿Wii的体感设计已经不是什么新鲜事了，但模仿归模仿，没有对应的好游戏也是白搭，而就算有对应的游戏问世，任天堂的律师也会轻易找出充足的理由将其送上法庭。

可信度 20

PS3目前只发挥了三成功力

PS3是当今性能最高的主机这个大家都知道了，但到底高到什么地步谁也无法说出个确切数字来。而近日《神秘海域》的开发人员在分析后得出了令人侧目的数据，称当今的PS3性能只被世人开发出了30%左右，还有大片空白等着人们去挖掘。

此结论是Naughty Dogs的开发人员Lemarchand提出的，据其透露Naughty Dogs即将在多部PS3游戏中加入一个名为EDGE的开发工具，这个凝聚众多研究人员心血的东西将大幅解放蕴涵在PS3内的开发潜力，PS3内部CELL处理器包含的八个SPU可以任意时候承担运算负荷，将GPU从繁重的工作压力中解放，分配到六个SPU中，大幅提高PS3的整体运算能力，也就是说，此开发工具会让开发PS3游戏比以往有质的改革，PS3游戏会在新的开发环境下形成飞跃。目前只发挥了三、四成功力的PS3会在免费提供给第三方的EDGE工具中受益非浅，随着时间的推移PS3会发挥出它惊人的真正价值。

编者按：PS3还有不少潜力可挖是没错，不过不管是三成还是七成，在平台竞争结束前把该发挥的都发挥出来才是真的。

可信度 40

《最终幻想13》发售日为2009年夏

牵扯万千玩家心灵的举世神作《最终幻想13》，已经不知道多少次的将它降临的日期未之云里，夜长梦多带来的众多变数也为业界增添了无数茶余饭后的谈资。近日日本媒体传来非确定消息，这款在E3展上成为最大焦点的作品将于2009年夏天首先在日本地区发售PS3版，而PS3和Xbox360的欧美版则会于2009年底登陆海外市场。

《最终幻想13》跨平台登陆Xbox360的变动曾像一枚重磅炸弹一样炸响了整个E3大展，也炸响了整个游戏业界。从作品最初公布开始，悠长的开发周期不仅是厂商，就是玩家也几乎快失去了耐心，这部作品目前到底完成了多少，开发进度百分比能达到什么程度，都仍然处在迷雾中，开发资金上的跟进不力导致进度迟缓的传言也广泛流传于玩家们当中，在E3展前作为PS3硕果仅存的第三方独占大作它的命运让玩家们是如此的担心。但随着跨平台的公布，单就这部游戏的前景突然变得明朗起来，有人说财大气粗的微软提供了一大笔不菲的资金给SE，以作为《最终幻想13》的开发经费，以实质上促进了作品的进度瓶颈，因此SE才会欣然同意将腿劈出另一半送给Xbox360以作答谢，虽然这只是传闻，但绝对不可否认的是微软在背后做出了超出我们想像的努力。托此之福，我们终于可以看到这部神作完成的曙光，明天夏天，那个火热的09年之夏，我们就将迎来这部新世代主机问世以来的第一款FINAL FANTASY。

编者按：SQUARE·ENIX官方确定的发售日期是2009年内，但目前考虑到日版要优先于美版发行，这个首发具体日期想必肯定不能拖到09年底，因为要给欧美的Xbox360版留出时间，拖到2010年的话就对不起和田洋一在E3展上做出的豪言壮语了，总之，PS3的日版和Xbox360的美版一定都会在09年内发售，日版在夏天至秋天左右上市是比较合理的。

可信度 70

最期待TOP20

由于奥运会期间停刊的缘故，本期杂志在一些数据的统计时间上会与之前有所区别。其中日美两国市场的游戏主机硬件销量仍然采用的是最近一周的数据，日本双周游戏销量榜方面采用的是最近两周的数据，而英国榜方面也是如此；中国掌机游戏排行榜方面则是采用的7月份累计数据。相信大家在奥运会期间的主要活动除了游戏之外就是关注奥运会的各个比赛项目了，这次中国取得的成绩相当值得庆贺！另外，提前预告一下，本栏目下期将会进行改版，一些项目可能会有所变动。

2008年第19期（统计时间2008年7月11日—2008年8月16日）本期截至统计日期共收到有效选票1103张

1 口袋妖怪·白金

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2008.9.13 ■5040日元

剧情方面，天冠山顶发生了异变，展开了以吉拉地纳和“破裂的世界”为中心的故事。在破裂的世界中，时空的概念都与现有世界不同。



638票

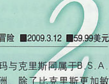
2 生化危机5



619票

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2009.3.12 ■59.99美元

女主角希瓦·阿洛玛与克里斯同属于B.S.A.A这一组织，出身于非洲，除了比克里斯更加敏捷的身手外，她擅长枪械和近身搏斗。



3 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2009年预定 ■价格未定

SQUARE·ENIX官方发言人在对媒体的采访中表示《最终幻想13》的DEMO体验版将会在今年的某一个时间内在PSN上提供下载。



584票

4 战争机器2



573票

■XBOX360 ■EPIC ■动作射击 ■2008.11.7 ■59.99美元

相关周边链锯枪将与《战争机器2》标准版搭配出售，售价139.99美元——玩家可多掏10美元将配套游戏升级至限定版。



5 街头霸王4

■XBOX360 ■CAPCOM ■格斗对战 ■2008年底 ■59.99美元

本作将加入前所未有的新游戏系统，包括蓄力反击以及终极连击，特别是终极连击技的威力相当惊人，能消耗对手的一半以上的体力。



551票

6 超级机器人大战Z



519票

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2008.9.25 ■8379日元

本作原创主角分为两个组合，第一组是双人组合，职业是经营修理屋，相当于超级系；另一组是三人组合，职业是测试驾驶员，相当于真实系。



名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	NDS	火炎纹章DS 新·暗黑龙与光之剑	任天堂	2008.8.7
8	PS2	真·三国无双5 SP	KOEI	2008.9.25
9	NDS	恶魔城·被夺走的刻印	KONAMI	2008.10.23
10	PSP	最终幻想·纷争	SQUARE·ENIX	2008年12月
11	XBOX360	古墓丽影 地下世界	EIDOS	2008.11.3
12	PS3	龙如3	SEGA	发售日未定
13	NDS	三国志大战·天	SEGA	2008.8.7
14	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE·ENIX	2008年预定
15	NDS	逆转检事	CAPCOM	发售日未定
16	Wii	天诛4	FROMSOFTWARE	2008.10.23
17	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE·ENIX	2008.10.2
18	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008.9.30
19	NDS	蓝龙PLUS	SQUARE·ENIX	2008.9.4
20	Wii	动物之森·小镇居民	任天堂	2008.11.16

CHECK! 多款游戏发售日判明！

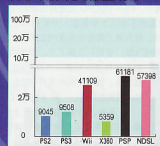


由于这期制作时间较长的缘故，本次期待榜上有不少已发售作品纷纷下榜，NDS上的两款游戏《火炎纹章DS 新·暗黑龙与光之剑》与《三国志大战·天》这期仍然保留，下期下榜。相应的，这次也有不少新的大作上榜，今年E3上公布了诸多新作，对玩家们的吸引力还是很大的，再加上索尼自己的发布会，之前不少一直“发售日未定”的作品也在近期纷纷确定了发售日，从时间上来看，今年9—11月份将有许多大作登场，非常值得期待！为此，本期杂志专门制作了今秋游戏完全预览的特辑，看到这么多好游戏即将发售，真是振奋人心！

CHECK! 美日游戏主机销量统计

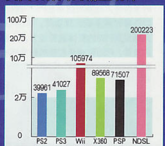
在经历了前一段MGS4的发售引发的PS3硬件销量上升之后，如今PS3的日本周销量已经回落到了一个比较“正常”的水平，基本维持在每周一万台左右。XBOX360在日本的销量，倒是有所上升，由于基数小，所以百分比倒是挺大，当然，绝对销量其实也就是每周五千多台，这在日本也已经颇为难得了，估计与360版的《灵魂能力4》发售有关。另外，索尼掌机PSP在日本国内的累计销量已经突破了一千万台，去年9月份开始发售的2000系列对销量的促进起到了较大的作用，自PSP发售到在日本销量突破一千万台一共用时3年零7个月。美国市场方面，Wii的销量有不小的下降，目前大约维持在每周10万台左右，BDSK的销量则有一定幅度的上涨，周销量大约在20万台左右，360的销量也有少许上升。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间：2008.7.28—2008.8.3

美国硬件周间销量统计



本期统计时间：2008.7.27—2008.8.2

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	653
02	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	607
03	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE・ENIX	角色扮演	2007.9.13	580
04	PS2	实况世界足球・胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	561
05	PSP	梦幻之星P	SEGA	角色扮演	2008.7.31	519
06	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	503
07	PSP	超级机器人大战A Portable	BANPRESTO	战略模拟	2008.6.19	487
08	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	角色扮演	2008.7.17	463
09	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	452
10	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	424
11	NDS	大合奏！乐团兄弟DX	任天堂	音乐游戏	2008.6.26	398
12	PS2	最终幻想12	SQUARE・ENIX	角色扮演	2006.3.16	375
13	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	356
14	PSP	战神・奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	338
15	XBOX360	忍者外传2	TECMO	动作冒险	2008.6.3	301

CHECK! 百万销量的复刻作品

本期上榜的两款游戏分别是NDS上的复刻版《勇者斗恶龙5》和PSP的《梦幻之星P》。前者是该作第2次复刻，之前曾经在PS上复刻过一次，由于DQ系列在日本有着极高的人气，因此尽管是复刻版，还是在发售后短短四周就轻松突破了百万销量，比同样突破百万的4代DS复刻版还少用了两周。而《梦幻之星P》虽然还有一些值得改进的地方，仍然赢得了许多PSP玩家的称赞，素质还是不错的。



↑相信继4和5之后，DQ6迟早也会在NDS上复刻的。

中国掌机游戏流行榜

NDS月度游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	勇者斗恶龙5・天空的新娘（日版）	SQUARE・ENIX	139307
2位	合金弹头7（日版）	SNK	80039
3位	七日死(无名游戏)(日版)	SQUARE・ENIX	69604
4位	火影忍者 疾风传 激斗（日版）	TAKARA	65992
5位	鬼太郎 妖怪大激战（日版）	NBGI	60671
6位	寒蝉鸣泣时 绊：第一卷・祟（日版）	Alchemist	51684
7位	大合奏！乐团兄弟DX（日版）	任天堂	51368
8位	传说的斯塔飞 对决！达伊鲁海盗团（日版）	任天堂	51137
9位	超执刀2（美版）	ATLUS	48337
10位	家庭教师 DS 炎之命运（日版）	TAKARA	47105

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	774652
2位	口袋妖怪・珍珠/钻石	任天堂	759250
3位	马里奥聚会DS	任天堂	687906
4位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	671227
5位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	647099
6位	马里奥赛车DS	任天堂	585677
7位	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	574192
8位	新超级马里奥兄弟	任天堂	567873
9位	超级马里奥64DS	任天堂	539331
10位	牧场物语 精灵驿站	MMV	529954

PSP月度游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	梦幻之星试玩版（日版）	SEGA	235235
2位	高达 战斗领域（日版）	NBGI	219184
3位	高达 战斗领域 试玩版（日版）	NBGI	194635
4位	新世纪GPX高智能方程式赛车VS（日版）	Sunrise	184814
5位	洛克人（繁体中文版）	CAPCOM	177023
6位	超级机器人大战A（不完美汉化版）	BANPRESTO	169015
7位	新纪幻想 圣魔之魂2无限阵营（美版）	NIS	157262
8位	罪恶装备 XXAC 加强版（日版）	SYSTEM	150878
9位	梦幻之星 携带版（日版）	SEGA	144858
10位	公主联盟（汉化版）	STING	136612

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE・ENIX	1475775
2位	战神・奥林匹斯之链	SCE	900501
3位	大蛇无双	KOEI	881202
4位	合金装备 掌上行动	KONAMI	865564
5位	PATAPON！	SCE	824684
6位	寂静岭・起源	KONAMI	728280
7位	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE・ENIX	711081
8位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	669011
9位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	658007
10位	怪物猎人P2G	CAPCOM	655067

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.7.21–2008.8.3

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PSP	梦幻之星Portable	SEGA	2008.7.31
2位	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008.7.17
3位	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
4位	PSP	实况力量职业棒球15	KONAMI	2008.7.24
5位	PS3	灵魂能力4	NBGI	2008.7.31
6位	PSP	高达 战斗宇宙	NBGI	2008.7.31
7位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
8位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
9位	PSP	英雄传说空之轨迹 the 3rd	日本Falcom	2008.7.24
10位	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.31

CHECK! 梦幻之星P销量喜人

SEGA的PSP版《梦幻之星》发售后短短两周之内出货量达到50万，实际销量也已经达到30多万，这无疑是个让其颇为振奋的消息，相信续作的开发已经指日可待了。DS版DQ5的销量则已轻松突破百万。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.8.3–2008.8.9

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.4.25
2位	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.29
3位	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.4
4位	Wii	大沙滩运动	THQ	2008.6.27
5位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.5
6位	XBOX360	吉他英雄3・摇滚传说	Activision	2007.10.28
7位	NDS	吉他英雄・世界巡回	Activision	2008.7.18
8位	Wii	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2008.2.8
9位	PS2	机器人总动员	THQ	2008.7.18
10位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9

CHECK! 乐高风暴席卷欧洲

这期英国方面有不少新作上榜，其中占据前几名的作品以Wii上的游戏居多，《大沙滩运动》是一款类似《Wii Sports》的游戏，不过各种比赛项目以沙滩场地为主，《机器人总动员》则改编自同名电影。

CHECK! 暑期大作接连不断！

暑期高峰到来，最近一个月的新作是让人玩不过来。《勇者斗恶龙5》毫无悬念地拿下了本期头名，堪称全系列最壮丽的本作在DQ系列前6作中是唯一一部未被汉化的，期望未来的日子里能有汉化组将其汉化，让广大玩家能够没有语言障碍地体味一家三代波澜壮阔的冒险。SE的恐怖游戏《七日死》口碑不凡，且目前已有汉化版，强烈推荐！

PSP平台的《梦幻之星 携带版》及《高达 战斗领域》均是近期难能可贵的大作，仅是这两部作品的试玩版就分别位列本期第一、三位，玩家对它们的期待度可见一斑。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年7月1日至7月31日。



《抵抗》作为PS3主机发售初期首批上市游戏，在短短数月内便成为了首个达到50万销量的作品，累计销量更是超过了200万，创下了PS3软件销售的奇迹。在前不久结束的美国E3展会上，SCEA提供了最新《抵抗2》的游戏浅玩，从浅玩中可以看出这款续作画面更加精美，场景越发宏大，而且据制作人透露，《抵抗2》在整个系统上要比前作丰富不少，不仅强化了联机模式，单人游戏下还增加了数个兵种，让玩家时刻都可以享受射击所带来的乐趣。 □文/龙马

RESISTANCE 2

独来独往已然过去，联机合作才是王道乐趣

PLAYSATION 3 PS3	本刊译名：抵抗2		2008.11.4	
	第一人称射击	SCEA	价格未定	美版
	蓝光	1-8人（60人网战）	记忆卡容量未定	审查预定

游戏主机走入了次世代，游戏方式也走入了新时代——自三大次世代主机上市后，每款重头作品在单人模式之外都会附带精彩的联机模式。《抵抗》在上市初期除了肩负PS3主机的市场开拓外，为PS3网络服务"PlayStation Network"造势也是其一大艰巨任务。不过鉴于当时PS3的网络还处于初期阶段，所以《抵抗》的在线联机模式也并不出彩。在这次的E3上，SCEA与InsomniacGames着重讲解了《抵抗2》强大的在线模式。在《抵抗2》中，联机模式分为两种：关卡联机模式与在线对战模式。在关卡联机模式下，玩家可以与其他七名玩家配合一起完成任务，联机模式下关卡的难度要比单人模式高出不少，如果肆意单独行动只能走向末路。在线对战模式将前作的多人对战模式进行了大幅强化，同时在线对战人数最多可以达到60人，既可以进行"万人大混战"，也可以进行组队的夺旗战，而且组队的方式并不局限于两支队伍对战，而是可以任意组成数个队伍，在《抵抗》的世界中展开一场虚拟的"世界大战"。





完全超越前作的精美画面

《抵抗》是PS3的首发游戏之一，那时厂商并没有吃透PS3的机能，所以《抵抗》的画面只能算是中规中距。时隔近两年之后，随着对PS3机能的逐渐了解，《抵抗2》的画面也将大大超越前作，据制作小组透露，本作的画面将达到720P，游戏中任何的场景以及角色都栩栩如生。游戏实际运行帧数将达到30帧/秒，而且还采用了最新的数据传输技术，从头到尾都不会出现读盘的情况，保证玩家可以享受到前所未有的流畅感。

随机关卡带来无穷乐趣

←《抵抗2》中，开始新游戏的同时一些关卡内部也会随机发生变化，场景搭配、怪物种类及出现地点等都会改变。在联机模式下变化的部分会更多，让玩家不会有重复的感觉。

大量新增作战单位 带来全新的战斗体验

在联机对战模式下玩家可选择的兵种分为三类：重武器兵种、特殊作战兵种以及医疗兵种，玩家在组队战斗时可以明确分工。搭乘物也增加了不少，除了人类战车之外玩家还可以驾驶外星人制造的战车。

全新怪物带来顶级视觉冲击

在本作中厂商制作了大量的全新"外星敌人"，特别是BOSS级角色，在720P的画面表现力下无论在外形还是体型上都会给你带来一种前所未有的压迫感。普通外星敌人只有一部分继承了前作的设定，余下的全部都是新兵种，战斗能力也进行了全新的设计，让玩家也必须改变自己的作战方式。

→与大厦一般高的怪物突然从街角出现，转瞬间便将战斗直升机变成了一团火球。这就是《抵抗2》将为你带来的全新视觉盛宴，真实的人类世界将在PS3上与虚幻的怪物军团展开一场惊天地泣鬼神的战斗，作为人类军队一员的你，时刻要做好为地球献身的准备。

顶级视觉享受，将在秋日登场——

茫茫银白的雪山上，挑战极限滑雪的颠峰——

以知名运动员做形像代言人的游戏作品比比皆是，每一款体育游戏基本都会选取一名本项目颇有声望或是当红的明星作为游戏的宣传大使，但以一位体育明星为作品命名并作为最大卖点的游戏却不多见。原名为《Shaun White Snowboarding》的本作即是以美国当红的顶尖滑雪运动健将肖恩怀特为主题的一部作品，以其在现实中的出色滑雪技艺以及鲜明的招牌特技为游戏点明了最大的卖点，而出众的游戏素质也将证明这是一道能吸引所有滑雪爱好者的运动大餐。

□文/翅膀



←一望无际的白银大雪山，从空中观看就像一所世外桃园，汇集在此地的世界级选手将在这里尽情演绎优美的滑雪盛宴。

XBOX 360 X360	本刊译名：肖恩怀特滑雪			2008年10月
	体育竞技	Ubisoft	价格未定	美版
	DVD ROM	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

肖恩怀特是美国近年涌现的著名滑雪神童，22岁的他已经拿下了世界各大滑雪赛事的冠军头衔。借08奥运之年的体育热潮，育碧公布了这款以肖恩怀特为形像代言的雪山滑雪运动游戏，预定将于白雪飘飘的今年冬季正式推出。收录世界各地知名滑雪赛场，汇集世界闻名的顶尖滑雪选手，在风景宜人的雪地高山上尽情施展赏心悦目的极限滑雪表演，与朋友一起旅行探险，在开放式的场景中探寻隐藏的秘密，或是开动你的创意，从各种角度拍摄出只属于你的精彩特技影片，并通过网络与全世界的玩家分享。对应多机种的本作还将支持Wii版的平衡板，使玩家犹如置身于真实的雪山之上，亲身享受那精彩纷呈的极限运动。届时玩家足不出户即可体验到极限滑雪的至高乐趣。

优美宜人的大自然 人类在此飞跃极限

肖恩怀特绰号“飞天番茄”，由此可见空中飞翔特技将是游戏中最为重头的招牌菜，在白银色的大自然中挑战超越人类极限的飞翔技巧，是本作最为激动人心的瞬间。



↑高低差越大越能表现运动员的高超特技。



本作的形像代言人肖恩怀特（Shaun Whit）是美国当红的极限滑板滑雪运动员，出生于1986年美国圣迭哥，在其6岁时即和哥哥一起练习滑雪，仅仅一年后就开始参加了各种业余滑雪比赛并在之后获得了多项大奖，凭借超人的天赋和出色的成绩，年仅13岁的他就与赞助商签约成为了美国滑雪史上最年轻的事业选手。在其后的职业生涯中，肖恩怀特依靠自己的努力拿下了一次又一次比赛的冠军，并在2006年都灵举办的冬季奥运会上，以惊世骇俗的空中翻转1080° 的高难度动作征服了所有观众与裁判的心，毫无悬念地拿下了他在奥运赛场上的第一块金牌，其拿手的空中特技让每一名滑雪爱好者都如痴如醉。



抓取精彩瞬间分享你的快乐!

游戏的场景为开放式，开发组在其中设计了数不清的山谷、断桥、陡峭悬崖类的特技表演场所，在玩家高速通过这些地段并表演出华丽的空翻特技时，会呈现出各角度的特写镜头，还可以随时拍照留做纪念，甚至可以录制整段特技影片作为永久收藏。这些宝贵的瞬间除了可以自己收藏外，更可通过网络和全世界的滑雪爱好者分享你的快乐，竞争谁的动作更华丽，谁的角度拍摄更眩目，也许你的特技比肖恩怀特更华丽也说不定!

银白世界中挑战运动极限——

提到极限滑雪运动，想必各位最先想到的就是那极速的雪上冲刺和华丽优雅的空中特技。拜本作形像大使肖恩怀特所赐，制作组将努力还原出这位特技高手犹如空中飞人式的高超空翻技巧。玩家操控的滑雪选手需要在高速飞滑中掌握好滑行的速度和方向，以保持行进的平稳安全，并会穿插一些类似绕杆绕树的迂回躲避动作，就像竞速赛车游戏中的极速驾驶一样，多人同乐时更会感觉到非常刺激!

当滑行到陡坡悬崖地段时，就是展现滑雪引动最赏心悦目的空中特技表演秀时间了，利用长滑道的高速惯性，一下飞到离地面几十米的高空中，像一只小鸟一样展翅翱翔，在这短暂而又美妙的瞬间尽情展现空中翻腾的激情与浪漫，那种失重和飞翔的感觉会让玩家深深沉醉其中。完美落地到达终点后的成就感，将成为每一个经历过的玩家永不磨灭的美好回忆。





借助强大图像引擎 展现虚拟现实的美妙场景

本作由以动作游戏见长的育碧Ubisoft开发制作，虽然是一款运动游戏，但厂商并没有含糊。游戏采用《刺客信条》的图像引擎，游戏中的高山、树木、积雪、岩石等场景道具都表现得极为逼真，滑雪板带出的条条滑印，雪地上翻滚出的雪片效果等等，这些细节方面的处理都将在厂商的精雕细琢之下真实度极高。根据厂商描述，开发组曾多次赴世界各地的滑雪场进行实地考察，收集现场资料，拍摄照片，并努力在游戏中还原出真实的场景，此外还将加入众多精心设计的原创场景地段，玩家将会体验到虚拟与现实结合的精妙场景设计。

重新踏足寂静岭
黑暗记忆在心中复苏

正如人们所猜测的那样，本作主角阿历克斯·谢菲尔德的姓氏中暗藏着玄机。在《寂静岭2》中，男主角詹姆斯的亡妻玛丽同样也姓谢菲尔德，游戏制作人已经证实了这并不是一个巧合。本作的制作人威廉奥特对于《寂静岭2》推崇备至，认为它是整个系列中最为精彩的一部，而这也的确是大多数玩家所公认的。本作的剧情无疑将与《寂静岭2》有着很深的联系，这种前后贯通的手法，更让系列的老玩家们对新作的故事充满了期待。

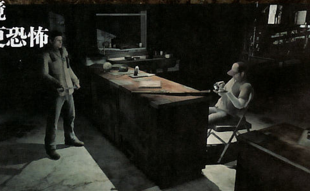


隐藏在阿历克斯背后的故事，也许比我们想象的还要复杂。游戏开始时，阿历克斯已从军中退役返回故乡。但毫无疑问的是，他在服役期间的经历，将与整个游戏的剧情存在着莫大的联系。他在战场上曾经遇到过什么？这个问题等待我们在游戏中找到答案。

这不是梦境 却比噩梦更恐怖



↑比起最初公布时放出的图片，现在看起来游戏的画面确实有一定程度的缩水。不过只要剧情仍然精彩，相信也能让fans们满意。



↑本作和《寂静岭：起源》出自同一个制作人之手，因此在剧情上也会有颇为紧密的联系。从图片中我们可以很清楚地看到，《起源》的主角"特拉维斯"也会在本作中出现，实际上在游戏的开始正是他开车把主角送到"牧羊人溪谷"。

为了找到弟弟 你必须步入死寂……

SILENT HILL HOMECOMING

从人物设定图上可以清楚地看到主角阿历克斯胸前悬挂着对讲机和手电筒，这两件《寂静岭》系列中的经典道具在前作被取消之后再度回归。对讲机会在怪物接近的时候发出噪音，不但起到预警的作用，而且也更加增添了恐怖气氛。手电筒则是主角在黑暗中行动时必不可少的工具，不过在照亮道路的同时它也可能会把周围的怪物吸引过来，让你时刻都有提心吊胆的感觉！阿历克斯的弟弟约书亚如同一个"指引者"，他用粉笔留下很多怪异的符号，将阿历克斯一步一步带入了寂静岭世界之中。在某些设定图中，我们可以看到约书亚的面容表情带有十分邪恶的气息。在《寂静岭》系列中不乏以儿童作为关键角色的例子：初代中的雪莉是邪神的载体，二代中的劳拉则是"无罪"的化身，那么本作的约书亚呢？

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：寂静岭：重归故里		2008年9月30日	
	动作冒险	KONAMI	价格未定	美版
	蓝光光盘	1人	记忆容量未定	审查预定



阿历克斯

与《寂静岭》系列以往各代主人公不同，身为退伍军人的阿历克斯拥有更为强健的体魄和高超的格斗技巧，这预示着本作中的动作成分将会有所强化。

约书亚

本应该是天真烂漫的少年，但无论面容还是举止都带有一丝莫名的邪气。在这次故事中，约书亚毫无疑问是一个极为关键的人物。

在继承系列风格的基础上发展 让经典作品在次世代平台重新焕发活力

不管你愿不愿意承认，《寂静岭》系列自从2代之后就开始逐渐走下坡路。作为一个以剧情为核心的冒险游戏，制作人的灵感源泉一旦枯竭，作品的魅力就会不可避免的丧失殆尽；而作品已经确立的整体风格，也会成为限制它进一步发展的枷锁。在这样的局面之下，Konami保留作品的版权，但是把它交给其它制作小组"外包"开发的做法，也许的确是一个明智之举。《寂静岭：起源》是采取这种开发方式的第一作，从它所得到的评价来看，应该算是一部成功的作品。而The Collective小组与Shiny Entertainment合并之后所组建的Double Helix Games，正在为《寂静岭：重归故里》而努力工作，力图再次为玩家们交上一份满意的答卷。

与以往各代的关联，是本作中的一个重要特性。阿历克斯与二代男主角詹姆斯妻子姓氏的"巧合"，《寂静岭：起源》男主角特拉维斯在本作中的登场，都是已知的联系。除此之外，还会不会有更多隐藏的秘密呢？制作人威廉奥特透露，他甚至从电影版《寂静岭》中得到了一些灵感。他认为，电影在某些视觉效果的表现上采用了相当高超的手法，而他也会把这些手法运用到游戏当中来。例如，在系列以往各作中，主角在真实的世界与"寂静岭世界"之间往来时，两个世界的切换往往是通过读盘画面来实现的。而在本作中，两个世界将会实时的切换。你可以看到主角周围的场景发生距离的变化：污渍和锈斑出现在墙壁上，并且迅速蔓延开来，直至覆盖整个空间，物品变得残破不堪、光线发生了诡异的变化，黑暗开始笼罩一切，恐怖的氛围弥漫到你的周围。而这样的特效，正是从电影版《寂静岭》中"偷师"而来。

无论是从《寂静岭：起源》的表现，还是制作人目前所透露出来的一些制作理念中来看，我们都有足够的理由相信，《寂静岭：重归故里》仍然是一部原汁原味、剧情引人入胜的作品。目前本作的发售日期已经逐步迫近，让我们期待它能够在夏末秋初的日子里，给大家提前带来一丝寒意！

挑战生存极限 尽你所能 打倒恐怖怪物！

作为一名老兵，阿历克斯可以熟练地使用各种武器作战。但不要以为本作的难度会因此而下降，因为怪物也将变得更为可怕。在本作中，怪物们对于环境的变化将会有更为敏锐的反应。它们有可能潜伏在黑暗的角落中一动不动，让你察觉不到它们的存在。但一旦被主角的脚步声或者手电筒的光亮惊动，它们便会迅速靠近并且发起攻击。有些怪物还会破门而入，即使你躲在密闭的房间中也不再是安全的！



↑面对迎面扑来的怪物，阿历克斯沉稳地挥舞手中的铁棍应战。本作中主角的动作更加丰富，战斗也将更为激烈。想要从寂静岭中逃生，你必须拥有足够的勇气。

FERAL

这种怪物名字的意思就是“野性”，它形似恶犬，但比起普通的狗来，上半身显得不成比例的强壮。它的行动十分迅捷，攻击力也很高，一旦被它缠上，想要脱身可不是一件容易的事情。

↓潜伏者匍匐在地面上爬行，它们的“脸”上没有五官，只有一条长满了锋利牙齿的裂口。

你眼中所见的 是自己内心的罪恶。



更为真实的环境互动 随时注意自己的脚步！

在危机四伏的寂静岭中，你必须随时留意自己的脚步，任何细微的举动，都可能带来不堪设想的后果。例如当你在静谧无声的大楼中行走的时候，不小心碰到一张堆满杂物的桌子，因此而发出的声响会如同水波一样传出去很远，附近的怪物都会警觉起来，开始主动寻找你的踪迹。如果不想被太多怪物缠住的话，就一定要小心自己的每一步行动。

LURKER

它名为“潜伏者”，无论是从名字还是行动姿态都可以看出这是一种行动隐秘、十分危险的怪物。它似乎可以在空间中瞬间移动，从你身边忽然出现，用带有钩爪的恐怖前肢进行致命一击。

众多经典怪物回归 寂静岭之旅注定危机重重

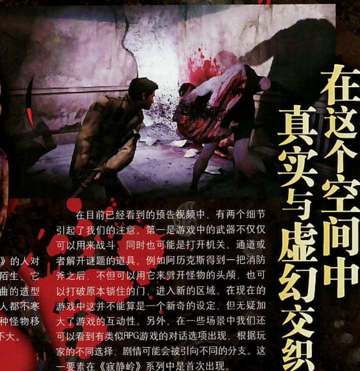
众所周知，《寂静岭》系列中的怪物不仅是恐怖的敌人，而且大都隐藏着独特的含义。它们有的代表神秘的宗教崇拜，有的则折射着每个角色心中隐藏的秘密。制作人透露，曾经在《寂静岭2》中作为“处决者”出现的Pyramid Head（三角头）也会重新在本作中登场。联想到本作与《寂静岭2》之间的种种联系，不由得让人猜测阿历克斯在这种怪物面前接受怎样的灵魂拷问。当然，除了这些“老面孔”之外，诸如Slam、Schism之类的新怪物也将给所有的玩家带来痛苦的折磨。在这个比噩梦更为可怕的空间中，你不得不独自面对它们。



↑Smog的意思即烟雾，这种怪物全身覆盖着腐烂的外皮，能够喷出毒液进行攻击。它们行动时全身会不停的颤抖，似乎在承受着巨大的痛苦，代表着人内心中罪恶的纠缠。

SMOG

玩过《寂静岭2》的人对这种怪物一定不会陌生，它那腐烂的表皮和扭曲的造型让每一个看到它的人都不寒而栗。幸运的是这种怪物移动较为缓慢，威胁不大。



在这个空间中 真实与虚幻交织

在目前已经看到的预告视频中，有两个细节引起了我们的注意。第一是游戏中的武器不仅仅可以用来战斗，同时也可能是打开机关、通道或者解开谜题的道具。例如阿历克斯得到一把消防斧之后，不但可以用它来劈开怪物的头颅，也可以打破原本锁住的门，进入新的区域。在现在的游戏中这并不能算是一个新奇的设定，但无疑加大了游戏的互动性。另外，在一些场景中我们还可以看到有类似RPG游戏的对话选项出现，根据玩家的不同选择，剧情可能会被引向不同的分支。这一要素在《寂静岭》系列中是首次出现。

这世界没有神，

化身为GUNDAM 斩除世间一切纷争

能天使高达
GUNDAM EXIA

刹那驾驶的以近身格斗战为主的强袭型高达，装备大型实体剑与全身多达七把的GN剑，其机动力与格斗战能力无出其右者。

CHECK UP!!

以近身格斗战为主的能天使高达在游戏中无疑是突击兵的角色，用高机动力和运动性快速接近敌人进行毫不留情的斩杀，原作中经常见到的华丽镜头将由玩家亲手实现！

CHARACTER VOICE 宫野真守

刹那·F·清英

16岁，出身自中东的能天使高达机师，幼年时被恐怖组织利用而成为童兵并残杀了自己的父母。性格孤僻，也不会流露自己的感情。但内心稳重坚强，且极富正义感。

↑刹那常说："我就是高达！"

機動戦士ガンダム00 MOBILE SUIT GUNDAM
GUNDAM MEISTERS
機動戦士ガンダム00 ガンダムマイスターズ

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：机动战士高达00			2008年10月
	动作	NBGI	价格未定	日版
	DVD-ROM	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

最新高达动画登陆家用游戏机

《机动战士高达00》是2007年10月6日在日本各大电视台开始播出的最新《高达》系列TV版动作，也是第十二部《机动战士高达》系列动画作品。十分接近现实世界的世界观设定，紧凑精彩的故事剧情，帅气的人设，优美又不失纯朴的机械造型，在今年上半年掀起了最新一轮的高达热潮。目前第一季前25话已经结束，将在今年10月份播出后半部分的第二季。借此时机NBGI也公布了对应PS2平台的动作改编游戏，即将在10月发售的本作将会与第二季的动画进行默契的衔接。 □文/翅膀

↑第一季后期出现的Trinity三兄妹也会出现，展开无差别杀戮的他们会是玩家的劲敌吗？

→全身透出邪气的"三位一体"从他们的GN粒子颜色就能知道。

CHARACTER VOICE 三木真一郎

洛克昂·史特拉特斯

24岁，力天使高达机师，性格开朗洒脱，善于关心别人，与刹那是搭档也是好朋友。拥有世界屈指的射击技量和狙击技术。家人在早年中东的恐怖分子袭击中丧生，因此十分憎恨恐怖分子和恐怖行为。

力天使高达
GUNDAM DYNAMES

定位为"长距离狙射型人型兵器"，配合洛克昂的能力，机体全方位进行了射击方面的强化，除了常用的狙击步枪和光束手枪外，外挂武装"超视距型GN步枪"可以精确射击远在外太空的目标，头部的瞄准镜在狙击时会合上，以提高射击的精度。

CHECK UP!!

远距离射击战自然是力天使高达所擅长的战法，瞄准，射击，不管敌人在何处，都将成为这架机体的活靶子。与其搭档的能天使高达共同行动，更能发挥出本机的最大价值。

只有武力才能平息一切战争！

近现实设定的原作世界观

Check **天人武装组织（Celestial Being）**：拥有“GUNDAM”，以母舰托勒密号为据点在全世界展开军事行动的私设武装组织，口号是“对一切涉及战争、纷争的国家、军队、地域进行武力介入，根除世上一切战争。”

UNION：以美国为中心的庞大经济联盟，有雄厚的军事背景与实力，以“世界警察”自居的组织。旗下设有对高达专门调查队“MSWAD”。

AEU：以欧盟为基础发展而来的新欧洲国家联盟体，经济实力居世界之首，旗下拥有众多大规模的军工企业，军事技术领先于世界前列。

人类革新联盟：以中、俄、印度三大强国为核心的联合国家，持有太阳能发电设施使用权，能源与军事实力并重的强大联盟。

阿扎迪斯坦王国：位于中东地区贫穷的宗教国家，因太阳能发电广泛运用而使靠石油出口为生的国家出现经济崩溃，改革派与保守派长期对立，暴乱频发，领导人玛丽娜・伊士麦公主疲于奔波在内困外交中。

CHECK UP!!
拥有大出力光束炮和超高防御力的德天使高达就是一架强大的移动炮台，即使站在原地不动也能轻易地歼灭周围大量的敌人。隐藏的本体娜德雷高达想必也会是对付BOSS的强大底牌。



德天使高达
GUNDAM VIRTUE

重装甲，重火力，GN防御力场，都使得德天使高达拥有凌驾于其他机体之上的坚固防御力与强大火力，相对的厚重装甲带来的是低下的机动性能。此外机体隐藏的“娜德雷系统”可脱去外装甲露出核心的“娜德雷高达”，这时会显现出本机的真正价值。



CHECK UP!!
利用可变机构进行高机动游击战为主天使高达的主力战法，在天空超高速地飞行迂回，包抄到敌军背后进行快速奇袭会是游戏中的主要战术，对单体时那把钳子也是十分恐怖的。

主天使高达
GUNDAM KYRIOS

四部高达中唯一能变形的机体，擅长高机动突击作战，MA战斗机状态下的加速度为四机之最，MS形态时持有的GN机枪与光剑也能发挥稳定的实力，其左手的盾牌可变形成巨大的机械钳，威力可轻易贯穿敌机的装甲。

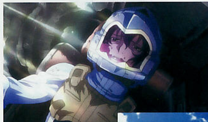
CHARACTER VOICE 神谷浩史



提耶利亚・厄德

年龄、履历、出身等情况一切资料都不明，有着非常多迷团的德天使高达机师。外貌俊美，性格孤傲，以执行指挥系统“VEDA”的命令为一切行动的准则。待人冷漠，尤其是对刹那抱有很强的不信任感，曾经多次质疑他的高达机师资格。

天上人的战斗旅程



←第一季结束时的悲凉场面至今历历在目。

CHARACTER VOICE 吉野裕行

阿雷路亚・哈普提兹姆

19岁，出身于人革连超兵研究所的主天使高达机师，性格温和善良，但内心隐藏着残忍的第二人格“哈雷路亚”。年幼时被超兵研究所进行过改造，所以在与同为超兵的人革连机师索玛接触战斗时会产生强烈的头痛症状。但实际上索玛却是他的亲生妹妹。

高达00首部家用机游戏10月问世





↑本作的剧情结构虽有些类似“W”，但在人物刻画及世界观设定上与前者完全不同。

←第二季的情报想必FAN们已经看到，前作中埋下的伏笔和疑问将会在续集中得到解答。









三国志大戰 天

本作战斗方面基本保持前作风格，但整体系统方面变化极大。首先在本作中加入了军师卡，每位军师都有自己的特技，玩家收集到军师卡后，可以按照自己的喜好和出击部队特点选择适合的军师。虽然军师特技和使用方法跟前作并无差别，但由于军师的引入，增添了游戏的变化性，也丰富了玩家的收集与锻炼。军师特技在每场战斗中只能使用一次，最初玩家使用的特技等级较低，效果颇低，但在消费军粮对军师锻炼培养后，特技的效果会大幅增强。□文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：三国志大战·天		2008年8月7日	
	战略模拟	SEGA	5400日元	版本
	卡带	1人	256Mb	全年龄

SYSTEM POINT

●统率上限

根据各个角色的差异，需要的统率星级各不相同，一般来说战力越高的角色需要的统率星级越高，比如说武神关羽，统率星级高达两颗半。在锻炼之章和战略之章中的攻城、守卫战中，统率上限都是八，玩家派遣部队的统率星级相加不能超过八。

●武将购买

在战略之章中，每回合玩家都可以消费资金购买武将。消耗资金分为500、1000、2000三个档次，钱越多购买的武将越强。但每回合只能购买一名，并在每章战斗中每个档次的武将都有购买上限，超出此上限则不能购买该档武将。需要注意的是在战略之章中，每章可以购买的武将是固定的。最后的战乱之章里，可以购买到以前各章的武将。



↑开战后不要急于突进，尽量利用兵种相克消灭敌人。

名作进化中国大陆风云再起，豪杰备出攻城掠地乱战三国。

锻炼之章

入门系统，玩家选择其中的战术指南，可以从零开始逐渐熟悉游戏系统；进入锻炼实习则要从简到难完成各种挑战。完成挑战后，玩家可以抽取卡片，还可以获得兵粮奖励。兵粮是提升军师等级的必须物品，在开始锻炼实习挑战前，玩家可以消费兵粮锻炼军师。完成二十关普通难度的挑战后，还会出现四十关高级难度的挑战。建议玩家在进入战略之章前，先在锻炼之章进行挑战，一方面可以熟悉系统提高技术，一方面可以多收集一些卡片。以下则详细介绍一下实战演习普通难度各关卡的特点及其完成方法。

骑兵演习

最基础的战斗，敌人只有四名杂兵，并且是清一色的弓兵，只需调整自己出战队员，多派几名骑兵出战即可轻松取胜。

弓兵演习

基础战斗之一，敌人四名枪兵，战力仍然是二，多派几名克制敌人的弓兵出战即可。

枪兵演习

基础战斗之一，这次敌人是清一色的骑兵，不过战力只有二，是玩家锻炼自己使用枪兵的好机会。

牛金军

四名敌人中只有牛金一位名将，其他三人是战力为二的枪兵、骑兵、弓兵各一人。牛金的计略为猪突猛进，发动时武力大幅上升，尽量用枪兵对付他。

吕范军

吕范和潘璋都会伏兵特技，开战看不到他们的位置，接触我军后自动发动，低知力武将有被秒杀的可能。可以派遣有栅栏特技的武将出场，开战后把主力都躲在栅栏后。

王平军

王平会大车轮战法，马岱会神速战法，不过只要搭配合理，敌人基本上没可能发动两条战法。王平大车轮战法发动后，他周围的我方部队赶紧撤离，减少不必要的损耗。

公孙瓒军

号称白马将军的公孙大人会使用计略白马阵，发动后一定范围内己方部队移动速度上升，不过由于他的手下只有裴元绍和两名杂兵，根本不能在本战中体现出计略的威力。

左慈军

左慈、程远志、裴元绍、马元义四人构成了"复活"队，特点就是被击退后，会在短时间内复活。这就意味着玩家在本次战斗中，必须掌握快速消灭敌人的技巧。比较简单的方法是派遣四名两星队员出战，一名骑兵一名枪兵，剩下是两名弓兵。第一次全歼敌人后，全军突击，骑兵和枪兵负责攻城，两名弓兵在稍后的位置等待复活的敌人出击。

蜀的华军

敌人全部是蜀国女性角色，其中攻城车黄月英对城墙伤害较高，好在移动缓慢，在她开始攻城前我方有足够的时间消灭她。真正棘手的人物则是战力只有二的夏侯月姬，她的落雷威力颇高，智力稍低角色中招即被秒杀。因此在战斗中应集中力量快速消灭夏侯月姬，派一支部队消灭黄月英，之后再消灭其它敌人。

于禁军

四名魏国大将都擅长伏兵，程昱和张春华兵力较低，现身后对我军威胁不大，但于禁和邓艾则相当难缠，利用伏兵可以秒杀我方一名队员，自身兵力又足够与我军进行持久战。因此最好多派几个带栅栏的武将出战，用栅栏使敌人现形。如果卡片够多也可以派遣八名一星枪兵，开战后集中突破。

曹兄弟军

表现曹家四兄弟的一场战斗，曹丕和曹彰是敌人的主力部队，曹植和曹昂则是辅助单位。曹昂的计略可以大幅强化己方队员，但自身强制撤退。本战难度不大，即使拿不到S级评价，也可以轻松取得A级评价。

蒋钦军

吕范和蒋钦的计略为弱体弓战法，发动时提升自身武力，并降低被攻击敌人的武力，再加上战力为八的徐盛，基本上可以说敌军是一支比较传统的弓兵部队。

郭嘉军

郭嘉、曹仁、徐晃、曹昂四人全部是骑兵，郭嘉只需消耗少量士气即可使用提升武力和移动速度的计略刹那的神速，虽然发动时间较短，但如果连续遭受到敌人的骑兵突击，我军最强大的武将也会迅速撤退，而且郭嘉还有伏兵的特技。尽量多派几名枪兵出战，利用兵种相克抵消敌人战法的优势。

丁奉军

丁奉、甘宁、蒋钦、朱治四人全部是弓兵，丁奉的计略是为弓兵量身定制的远弓麻痹矢，不但会提升自身的武力和射程距离，还可以降低被命中对手的移动速度。尽量派遣骑兵出战，在敌人发动计略前将全部敌人赶回城池，然后在攻城的同时，派遣一到两支部队专职负责消灭复活的敌人。

关羽军

虽然敌人派遣武神关羽出战，但由于敌人的兵种单一，虽然有关羽的提升枪击范围的特技辅助，却依然不能对我军造成威胁。当然，玩家偏要以全骑兵出战挑战自我除外。

曹洪军

敌人是一支比较杂的军队，主力是姜维和曹洪，曹洪的计略特攻战法是提升武力和攻城力，但只能前进不能后退。对应敌人出战角色，我方最好是骑兵、枪兵、弓兵平均分配，利用兵种优势克制敌人。

马良军

赵云和关平是敌军的主力，马良的计略可以瞬间复活撤退成员。战斗时扬长避短，歼灭敌人主力后再消灭低战力的敌人。

简雍军

黄月英是敌人的主力攻城部队，其他敌人的战力都不算高，只有刘封的战力为六。只要及时消灭黄月英，一般不会挑战失败。

破灭的姬军

严氏的破灭之舞发动后，在一定时间不分敌我内给予城池伤害，如果我军城防高于敌人，自然对其舞蹈给予大力支持，否则就要快速将其击毙。

郭皇后军

敌人以拥有妨害计略的智将为主，只有夏侯敦一人是高武力角色。开战后先集中两支枪兵快速消灭夏侯敦，然后在派遣优势兵力追杀低战力的智将们。

适应各种卡组配合，习惯不断自我挑战！

战略之章前三章入门

功略之章变动较大，玩家不再直接进入战斗，而是进入类似三国志系列的地图，选择势力完成过关条件。玩家选择势力进入战场后，每回合可以消费金钱招募一名武将，增强自己的实力。派遣武将攻击敌人城池占领后，如果该城池与主城间的城池被敌人占领，玩家不能对已出击的部队下达命令。每回合玩家都要自行决定军师，否则玩家在战斗中只能使用规定的士兵军师。另外根据玩家派遣出战的武将，还可以引发各种小剧情，引发小剧情后玩家可以获得资金奖励。使用最初的两个势力各完成该章后，会出现隐藏的第三个势力。

序章



开始时间：184年1月

胜利条件：184年8月前占领洛阳。

初始资金：400

带兵上限：八星

势力选择：无

历史事件：无

作战要点：入门章节，攻陷长安后即可直逼洛阳，而且没有其他势力，不必担心己方总部被敌人偷袭。另外敌人战力颇低，可以轻松取胜。适当利用本战，积蓄资金后购买武将，为以后的战斗打好基础。

第一章 黄巾之乱



势力选择：曹操

开始时间：184年1月

胜利条件：184年12月前占领彭城。

初始资金：800

带兵上限：八星

历史事件：序幕、开场、苍天已死、夏侯兄弟之誓、曹仁与曹洪、完成剧情。

作战要点：使用曹操的话要注意确保官渡的控制权，以为一旦官渡被敌人占领，玩家则不能下达命令控制许昌的部队。因此为了招募到足够的部队，可以放缓进攻的时间，拖几个回合攒钱买武将。



势力选择：刘备

开始时间：184年1月

胜利条件：184年12月前歼灭黄巾军。

初始资金：800

带兵上限：八星

历史事件：序幕、开场、桃园之誓、刘备的意志、简雍与刘备、完成剧情。

作战要点：不需派遣高星级的强力武将出战，最好多派遣一些星级较低，但战力较高的武将，比如周仓、乐进等。开战后先积蓄力量，然后派遣部分部队占领辽东，部分部队守卫本城。将全部部队招回本城后，兵分两路一路占领平原、下邳、彭城；一路占领郿、官渡、许昌。由于在本战于曹操、孙坚都是同盟，因此不必担心敌人偷袭。黄巾军在许昌和下邳的兵力较强，发动攻击时最好招募几名武将。

第二章 暴虐的魔王



势力选择：曹操

开始时间：189年7月

胜利条件：190年12月前占领长安。

初始资金：1200

带兵上限：十星

历史事件：序幕、开场、奸雄与魔王、武人的幸福、曹家之力、虎痴、完成剧情。

作战要点：虽然开始时我军与联合军是同盟关系，但在几个回合后袁绍便会撕毁盟约。开战后不必急于进攻，先招募兵力，有七支部队再派兵占领彭城。然后一边防守一边继续招兵，逐渐占领许昌和官渡。由于周围都是敌人，因此必须留下部分兵力守卫城池。最后派遣主力占领洛阳和长安。

势力选择：孙坚

开始时间：189年7月

胜利条件：190年12月前占领长安。

初始资金：1200

带兵上限：十星

历史事件：序幕、开场、传国玉玺、祖茂奋战、江东之虎、孙策初阵、完成剧情。

作战要点：因为孙坚周围敌人较少，战斗难度比曹操还要低些。积攒够两个军团后，占领零陵以解决后顾之忧。然后兵分两路，一路占领江夏，另一路占领武陵。占领江夏的部队原地守卫，其他军团占领江陵和襄阳。积攒出第三个军团后，可以同时占领洛阳和汉中，最后攻克长安即可。

第三章 群雄割据



势力选择：孙策

开始时间：192年10月

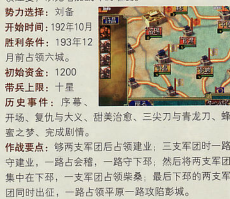
胜利条件：193年12月前占领六城

初始资金：1200

带兵上限：十星

历史事件：序幕、开场、断金之交、两雄之会、死的仙人、江东二乔、完成剧情。

作战要点：到处都是敌人，要确保守卫住每个城池再逐渐推进。够两支军团后占领建业，够三支军团占领会稽，然后占领下邳。最后兵分两路占领彭城和平原。由于许昌的曹操军比较强大，因此建议玩家不要占领江夏，以免增加战斗的难度。



势力选择：刘备

开始时间：192年10月

胜利条件：193年12月前占领六城。

初始资金：1200

带兵上限：十星

历史事件：序幕、开场、复仇与大义、甜美治愈、三尖刀与青龙刀、蜂蜜之梦、完成剧情。

作战要点：够两支军团后占领建业；三支军团时一路守建业，一路占会稽，一路守下邳；然后将两支军团集中在下邳，一支军团占领柴桑；最后下邳的两支军团同时出征，一路占领平原一路攻陷彭城。

Check! 平衡性突出的究极进化

玩家完成锻炼模式和战略模式的挑战后，根据玩家的完成情况，可以获得一定数量的军粮。对应消费军粮数量的不同，对军师培养的效果也不相同，有时也会出现消费大量军粮，但军师只能获得一点点经验的情况。想要培养出完美的军师，玩家必须不断挑战。另外在锻炼模式下，玩家完成挑战之后，不但能获得军粮，玩家的阵地也会逐渐扩大。随着自己的努力，不但地盘越占越大，而且还逐渐丰富了各种设施，这样的设计激励玩家不断挑战，也使玩家能乐在其中。

前作章节式过关挑战，玩家只需要直接进入战场，消灭敌人即可胜利，而本作则引入了三国志系列的占城系统。玩家不但要在战斗中战胜敌人，还要考虑战场整体形势，不但要积蓄力量逐渐扩张，还要合理地将各个部队分配到各个军团，确保能用己方最强的军团与最强悍的敌人对抗。而且本作的占领城池必须有连贯性，也就是说要保证各个城池都能与主城联结。如果有个别城池与主城间的道路被敌人切断，玩家则不能对在该城池的部队下达任何命令。玩家在每回合只能购买一名武将，根据消费资金武将分为三个档次，并且每章购买的各档武将也有上限限制，玩家在购买时要充分考虑自己的资金状况和部队数量，不能盲目地购买高档武将，各个档次武将搭配购买才是取胜的法宝。这种三国志式的系统大幅改进，虽然增加了游戏性，但却因为系统不够成熟而给玩家带来了一些不便。首先在进入战略模式的各章后，玩家带领的部队一般只够防御主城，必须在忍耐多个回合后，才能组建成两支军团，一支军团负责守卫主城，其他军团负责攻城掠地。其次由于每座城池都必须与主城相连，因此玩家不得不分散兵力守卫各个城池，这样则使每章节奏缓慢，玩家还得忍受敌人不断的骚扰。由于玩家可以派遣出战的武将数量有限，玩家只能在最初选择一种自己最擅长的组合，其他的军团则由随机购买的武将组成，这样的设计虽然能让玩家熟悉三国大战系列的各种兵种搭配、军团组成，但同时为游戏增添了难度，使新接触本作的玩家难以上手。本作的这种进化与不久前上市的《信长野望窃国头脑大战》颇为相似，但《信长野望窃国头脑大战》的战斗极为简单，并且不必担心主城被敌人占领，也不用担心领地与主城间被敌人切断，因此玩家在游戏中还能得到一种奇妙的爽快感。而本作却因为三国志大战的战斗系统，玩家必须花较长的时间进行战斗，再加上攻守城池的占领系统和招募武将的无边等待，只是为玩家增添了游戏负担。如果可以取消各城与主城的连接设计，也许可以使游戏相对轻松些。

次世代一流刀剑格斗类大作降临，激烈的古代冷兵器对决将拉开序幕

灵魂冲击 New System 01

本作在体力槽的旁边有一个圆形的计量表，名称为“灵魂计量表”。通过不断的攻击对手，并使得对手连续防御的话，对方的灵魂计量表和体力槽就会变红。而在灵魂计量表变红的状态下仍持续防御的话，就会陷入灵魂冲击（Soul Crash）的防御崩溃状态，而且防御部位的防具会被破坏，该部位的防御力也随之下降。反过来说，大家在防御的时候也不要一味地坚持，适时利用方向键配合防御键的“弹反”技能才是防御的最有效手段。



灵魂计量表 New Element 01

本作加入新的“灵魂计量表（Soul Gauge）”要素，也就是在画面最上方两端的球状计量表，并以红、蓝两种颜色来表示角色的状态。当持续防御对手攻击时，计量表会逐渐变红，攻击击中对手则会逐渐变蓝。该计量表就是表示角色的防御值状态，如果角色完全不防御的话，这个计量表是不会发生变化的。一旦对方的攻击停止，则该计量表会缓缓回复，如果采取反攻的话，则计量表的回复速度会变快。



人物和场景 New Element 03

《灵魂能力4》中共计有34名角色参战，包含系列作品原有的角色、新登场角色安格尔（Algol）与希尔德（Hilde），以及来自《星球大战》的客串角色黑武士达斯维达（Darth Vader）和绝地大师尤达（Yoda），当然还有本作的新BOSS。而更为惊人的是，本作承袭3代所加入的原创角色创作系统，让玩家可以从头打造全新角色，并可自定原有角色的造型，打造出自己专属且独一无二的造型。其创作的细致程度和道具丰富程度绝对超过其他同类作品。



↑本作的人物设计得非常细致精美，与同社的《铁拳6》相比也是有过之而无不及。

必杀终结 New System 02



当对手陷入灵魂冲击状态的瞬间，输入特定的指令就可以使出超强力的“必杀终结”技，只要攻击确实命中，不论对手体力多少都能一击必杀。这一新系统的加入使得对战双方不能再沿用传统的龟缩防御打法，而必须积极抢攻取得优势。而装甲破坏除了强化对战的紧张感之外，也让角色的造型更为多变。当然，必杀终结技并不是战无不胜的。首先，发动时间较长，单独使用时的命中率低。其次，可以被弹反，会给自己造成更大的硬直。

装甲破坏 New Element 02

每个角色都装备有上段、中段、下段3个部位的防具，并会在画面左右两侧以3段式的“装甲指示灯”来反应状态。当某部位的防具被破坏时，对应部位的指示灯就会变黑，同时角色的外观造型也会随之变化，像是头盔掉落、装甲粉碎、衣服破损等。装甲的破损对角色的防御力自然是有一定影响的，同时，不同的装甲，其强度也各不相同。



网络功能利用 New Element 04

次世代作品拥有网络服务并不是什么新鲜的事，但因为本作是该系列第一个登陆次世代主机平台的，所以我们还是有必要看一下这款作品都具备哪些网络功能。首先当然是支持联机对战功能，本作除了2种联机对战模式之外，还可进行Co-op协力对战。官方也提供了全球排行榜，让全球玩家共同角逐排行。同时因为进行了系统优化，所以尽管这个游戏的画面质量非常高，而且每秒也达到了60帧的速度，但依然可以保证网络对战时的流畅性。其次就是NBGI于XboxLIVE上推出追加内容，例如PS3版专属的黑武士达斯维达通过下载也可以出现在360版中。



3D格斗游戏在次世代平台上的表现一向不错，因为其精美画面所带来的冲击力是前所未有的，再加上目前推出都是一些经典作品的续作，所以游戏的品质也都比较有保障。《灵魂能力４》的系统这次改进了不少，同时画面的华丽更是让人沉醉其中。另外，本作这次的登场人物创系列之最，包括《星战》的角色以及新加入的人物，让玩家在战斗时有更多的选择。

XBOX 360 X360	本刊译名：灵魂能力4		2008年7月29日
对战格斗	NBGI	59.99美元	美版
DVD-ROM	1-2人	380KB	10岁以上

奇立克 KILIK

成美娜 SEONG MINA

善恶之争鸣锣开战，各路英豪同场比试高低！

属于家用机玩家的盛宴

《灵魂能力》是NBGI旗下的武器格斗游戏代表作，以邪剑Soul Edge与灵剑Soul Calibur的对抗为主题，受邪剑与灵剑感召的武术家们，将赌上性命进行激烈的刀剑对决。这个系列与其他3D格斗不同，是以家用机为重心而制作的。说得简单一些大家可能更容易明白，例如同为NBGI旗下的《铁拳》系列。该系列都是先推出街机版，然后才推出家用机版，并且其中会加入很多适合家用机的模式和要素。而《灵魂能力》则不同，因为其中非常重要的一个元素就是“武器”和“护甲”，而且这两个元素会随着你的游戏进程而逐渐提升，从而影响到角色的攻击力和防御力。如果是



在街机厅里对战的话，一个老手和一个新手对战显然不公平，因为抛开水平不说，两个人的攻防能力都不一样，这就是本作为什么以家用机为重心的原因之一。早先的《灵魂能力》系列也曾推出过街机版，但相对于家用机中那么多有趣的专属模式，似乎表明了该系列注定要成为少数“家用机独占”的格斗作品。

《灵魂能力4》是该系列作首款登上PS3和Xbox360主机平台的作品，通过新一代3D绘图性能来呈现出高分辨率并且每秒60帧的美丽流畅画面。此外，支持网络联机对战的功能一定也会令玩家在这个暑假里疯狂一把的。《灵魂能力》系列在国内的受欢迎程度稍微低于《VR战士》和《铁拳》系列，姑且算是排在第三位的热门格斗作品，起码在专注于“格斗”的玩家当中，它的地位高于《死或生》和《真人快打》等等。并且因为这个作品是先发售家用机版，所以我们众多的玩家也不必忍受游戏虽然发售了但却玩不到的痛苦。

分属每个格斗家的故事

《灵魂能力》的故事是依次接续下去的，不像这次的《街霸4》被设定在2代之后和3代之前。本作的游戏故事发生在《灵魂能力3》的大战之后，摆脱了邪剑控制的众多格斗家，包括为了赎罪的希格飞、由Soul Edge邪灵而赋予了实体的恶梦、狩猎Soul Edge碎片的多喜、持续追寻最强之道的御剑平四郎、欲打破自身不祥血脉的艾薇、成为邪剑奴仆的缇拉、为保护心爱儿女的索菲蒂娅、为帮助姐姐而努力寻找对抗Soul Edge线索的卡桑德拉，以及盲从于已逝主人而成为Soul Edge奴仆的巫毒。这些人再度为了各自的理由而战，同时，他们这次遇到了一个新的野心家，想要通过Soul Edge来压制Soul Calibur的力量，从而召唤出自身邪恶的力量……结果呢？就要看玩家们自身的努力了，而最终当然会是正义战胜邪恶。大概我们不必要太专注于格斗游戏的“剧情”，因为这类作品无非就是正义一方消灭邪恶，而比较有意思的往往是每个人自己的那些故事。不过鉴于格斗游戏中的人物实在太多，所以还是由玩家们自己去慢慢欣赏吧，其中既有令人感觉悲壮的，也有让人热血沸腾的，当然也有让人捧腹大笑的……也难为了这些为游戏设定故事的开发人员了。

令人眼花缭乱的要素

每次格斗新作发售时，玩家最关心的除了系统和打击感的变化之外，当然还有加入的新角色。本作中加入的新角色实在太多了，除了先前公布过的希尔德（Hilde）和安格尔菲亚（Angol Fear）以外，还加入来自电影名作《星球大战（Satr Wars）》的著名角色黑武士达斯维达（Darth Vadar）与绝地大师尤达（Yoda）。达斯维达是在PS3版登场，尤达则是在Xbox360版登场，两人将以原作中的光剑来战斗。并且因为该游戏细致的高分辨率3D绘图，于是忠实地呈现出达斯维达压倒性的威压感以及尤达矮小灵活的身手。不过大家以为本作的新人物仅仅就是这些吗？那就完全错了。在这个游戏的故事模式中，每个角色都会碰到一个特殊人物，将其击败之后，这个人物就会收录到选人画面右上角的星星里，总数有三十多个！

本作的模式没有给大家带来太多的惊喜。单人模式部分收录包括剧情主轴的“故事模式”、任务过关的“失魂之塔”模式、快速开战的“街机模式”与试玩入门的“练习模式”；多人模式部分除了单机双人对战之外，首次加入了支持网络联机对战功能，让玩家能通过网络进行爽快的刀剑对决。除了以上前作差不多都有的模式之外，本作最为引人注目的就是角色的自定义功能。这个模式的细致程度大大超过了同类作品，包括角色的名字、发型、头饰、服装、武器，甚至连身材都可以进行修改。这部分元素有的是需要在游戏过程中得到的，有的需要用虚拟货币在游戏中购买，而例如部分身材这类的要素则需要从网上付费下载。这个功能的丰富也是为了拓展网络服务，提供下载的元素一般都是比较“火爆”的，大家一定要锁定啊！





CHECK UP! 游戏中实际感受

当拿到这个游戏的时候，心里确实非常激动。因为这种游戏的同屏人数少，因此画面一般会比其他类型的游戏精美许多，而且次世代平台上的格斗游戏实在太少了，所以对这款游戏的期待度也很高。不过，作为一个玩家来说，兴奋是一方面，实际玩起来是不是真的让人感动才最关键。

游戏一开始能让我们选择的角色不多，连小沛我最喜欢用的成美娜都是隐藏角色。好在新角色Hilde是在一开始就可以用的，所以正好体验一下新角色的感觉。这个躲藏在盔甲后的神秘女人实在是有些让人难以捉摸，因为她的武器是大枪和短剑配合，这种长短兵器共用的设定也就只可能发生在游戏当中，在现实中恐怕绝对行不通。可能就是因为武器太多的缘故，虽然她是个女性角色，但移动速度明显有些缓慢，也就是长短距离配合攻击是其特有的优势。

这个新角色没有什么可以多说的，给人留下最深印象的就是漂亮的脸蛋还有怪异的武器装备。那么除了新角色之外，本作的画面当然要好好说一下。《灵魂能力4》的画面表现相当不错。场地中的人物和动物都非常细致逼真，流水的反光效果、远处的山川河流、神秘的宫殿遗迹等等，除了设计巧妙之外，那种真实感也大大超越了《VF5》和《DOA4》这些作品。终归现在的玩家都希望游戏能够给予视觉和心灵的双重冲击，而《灵魂能力4》恰恰做到了这些。游戏画面看上去栩栩如生，更重要的是角色模型做得更加逼真，每一个角色一开始便拥有两套很漂亮的服装，你可能会因为这些美丽的画面而流连忘返。





□文/菜团

PS Portable PSP	本刊译名：梦幻之星携带版		2008年7月31日	
	A·RPG	SEGA	5040日元	日版
	UMD	1-4人	897KB	12岁以上

拿起武器，战斗在浩瀚的宇宙中

Story

《梦幻之星》系列从MD时代起就一直是SEGA旗下著名的RPG系列，经过时代变迁主机进化，《梦幻之星》在DC时代便以网络版的名义登陆，本作是由SEGA旗下著名小组SONICTEAM进行制作，所以初代梦幻之星PSOBB也被众多fans们誉为神作，不过时隔多年后的第二款网络作品《梦幻之星宇宙》发售后，由于原小组人员大量走失，使得游戏不得不在原基础上进行更改，不过新加入的武器与特性也让它成为了一款很出色的作品。SEGA公司看到《怪物猎人》系列在PSP上面如此受欢迎，所以决定将《梦幻之星》移植到PSP中……

游戏移植自PS2版本的《梦幻之星 宇宙》以及资料片《伊鲁米纳斯的野望》的内容。游戏几乎原汁原味地保留了PSU的全部内容，其中包括PSU当中的全部武器和道具，为了彰表诚意SEGA还将PSO的大部分武器引入进来，并且为这些武器加入了独有的获得方法，也就是说《梦幻之星携带版》的内容非常地丰富，相信绝对不会辜负Fans们的期望。



丰富的武器系统

《梦幻之星》最吸引人的地方就是丰富的武器，本作集合了PS2版本的《梦幻之星 宇宙》、资料片《伊鲁米纳斯的野望》和DC版《梦幻之星 蓝色脉冲》三部作品的武器，再加上PSP版原创武器总数高达1500种，这个数量可谓十分惊人。玩家们可千万不要小看这些武器，很多人都会认为这些武器大概就是改一改建模，调整一下攻击力，其实不然，每个武器都有其自己的能力，其中武器按照能力总共分为四个等级分别是：C、B、A、S，同时每把武器最大强化等级为10级。这里需要提到的是武器并不是等级越高能力就越强，比如说A级的"神圣粉碎者"在等级强化成10级之后，再配合独有技能攻击速度一流，而且武器自带冰属性，能够随机将敌人冻结，此时攻击效果更会高。攻击效果并不比普通S级武器差。称号也是物品的获得物品方法之一。



MY ROOM系统

"我的房间"是游戏中必不可缺的关键要素之一，在我的房间中有：仓库、服装更换、资料库、游戏成绩查询和机器助手选项，下面简单地为大家介绍一下它们各自的功能。**仓库：**用来存放你在游戏中获得的道具，所有种类道具都可以放入其中不过却仅仅只有300个位置，这样一来对于《梦幻之星》拥有1500种的武器数量来说300个位置未免有些过少，对于喜欢积攒武器的朋友们就是一个遗憾了。**更衣室：**这里用来更换角色的衣着，"纸娃娃"系统让这个游戏变得更加有趣，机器人族也可以在这里更换零件哦！谁不想让自己的角色帅气迷人呢？那么多多收集衣服也是乐趣之一。**资料库：**能够了解到各种任务信息以及获取帮助信息。

游戏成绩查询：这其中包括了玩家信息、任务完成记录、称号获得系统以及接受达成报酬。

1、玩家信息：这里记录了玩家们的各种数据。

2、任务记录：记录了每个任务完成的时间、完成次数、以及关卡获得的评价……



→梦幻之星掌机版是无数玩家期待的作品之一，不过游戏仍有其不足的地方。

CHECK! 初始关卡攻略

在第一次进行游戏的时候会要求你建立一个角色，梦幻之星的角色建立可谓是非常专业，除了声音等系统更换之外，还能够改变包括面部、身材、各种身体颜色、纹身等，玩家们可以通过梦幻之星里面的"纸娃娃"建立系统创造出一个只属于自己的角色，也就是说出现同样角色的概率是非常低的。

建立好角色之后接下来会出现任务选择，第一种是"故事模式"而第二种就是多人模式，在多人模式中最多支持4人对战，不过我们要首先进行故事模式。

故事一开始角色出现在守护者中心，与前台对话后一个人形机器薇薇安会走过来与你交谈，此外还会有一个兽人女战士莱亚加入，（通过按L+START可以快速跳过对话）对话完成之后前往总部内与鲁和薇薇安对话，对话后前往会议室听从初次任务安排，接下来退出会议室后按开始键选择第三个进行组队，组队之后在大地图界面下选择第一项接任务。

进入任务之后莱亚会进行教学，战斗方面按方块进行普通攻击、三角键使用特技，圆圈用来拾取道具。叉键则是用来调出武器道具菜单，按住叉键后通过LR键可以快速切换武器或者是道具。

除此之外《梦幻之星携带版》的战斗中的精髓就是"JA"系统，所谓的JA系统就是通过节奏按键来获得比普通攻击更高的伤害。每种武器的按键节奏都不同，需要玩家们好好练习。

进入初始任务后，玩家们需要不断消灭敌人前进，正好可以练练手，普通敌人很简单，当对付机器敌人的时候一定要注意消灭它们后就要马上离开，不然的话自爆时的伤害可是很



可怕的。边走边看右上角的地图，红色的门为不能打开，很可能需要三角形的钥匙或者是需要你消灭该区域的所有敌人，钥匙最多分为四个组件，一般都是消灭其它区域后获得其中之一，当你全部攒满之后就可以开启相应的门锁。初始任务地形并不复杂，一路前行之后来到BOSS处，本任务BOSS是SEED弹头植物笛拉·格立纳，它的攻击方式分为三种，第一种就是将触手伸进地面，地面中的触手会根据你的位置进行攻击，不断跑动可以避开此攻击……

目标！搜刮所有金币！



商店内的商品



在海贼船里的商店中，一共有以下几种商品出售。第一个回复药虽然只要20000金币，但是如果想同时携带两个回复药的话，第二个的价格将会变成100000金币。心之容器会随着玩家每打倒一个关卡BOSS，商店内就会随之出售一个，于是直到玩家通关为止，一共可以得到5个心之容器。此外，即使不去打倒BOSS，也能买到下一个关卡的地图。



救出メルブル的同伴

メルブル被关在每个关卡的最深处里，通过摇动来破坏木桶就能把它救出。救出它之后，画面上方会出现倒计时，在规定时间内赶快逃脱吧，否则会GAME OVER的。在逃脱的途中，画着笑脸的红色方块会被打开，透明的蓝色方块会被关闭，其中一部分地形会产生变化。另外，虽说逃脱的原则是“原路返回起点”，但很多关卡中也有不少隐藏捷径可走，大家细心探索一下吧。完成每个地图的4个关卡之后，就可以挑战该地图的BOSS了。虽然不去打倒BOSS也可以从下一个地图继续游戏，但是想要和**シェイキング**战斗的话，必须要有各个BOSS的宝物才行。





完成每一个任务吧！

在每个关卡中，都设置有3到5个“积攒一定数量的金币”、“救出**メルブル**之后多少秒之内过关”等等类似的分支任务。另外，在每个关卡里都一定隐藏着3个宝物，分别为一块圆形石板、一个土偶以及一个水晶头骨。



↑→真不知道瓦里奥这么拼命是为了救人还是单纯为了钱……



《瓦里奥大陆 摇摆》虽然是一款过关类型的动作游戏，但并不只是到达终点就算胜利这么简单。如果只是想单纯的过关，只要救出各个关卡里的メルブル，并击倒每关的BOSS就算赢，但除此之外，每关里还有各种分支任务和宝物，各种各样的收集要素绝对让你欲罢不能。□文/小沛



NINTENDO Wii	本刊译名：瓦里奥大陆 摇摆		2008年7月24日	
	动作冒险	任天堂	5040日元	日版
	DVD-ROM	1人	一格	全年龄

CHECK UP! 拥有灵活的身手，掌握游戏的诀窍！

技巧1：迷路的时候就摇晃吧！

在游戏中最基本的常识就是在迷路时摇晃手柄试试。如果到了不知道该怎么前进的场所，或者是遇到了不知道该怎么攻击的敌人，这个时候就请大家敲打地面试试吧。此外，如果在游戏中遇到非常脆弱的杂兵，也可以摇晃一下试试，或许会有意想不到的收获哦。

技巧2：踩踏敌人的时候……

通过踩踏敌人来跳跃，这是在海贼船上的练习关卡里最基本的技巧。但是，如果在踩踏中如果不按着跳跃键（2号键）不放的话，反弹的效果可能会不理想哦。

技巧3：很容易忽视的下蹲跳

按住十字键的下键之后，瓦里奥就会蹲下，此时仍然可以左右移动，不过如果按下2号键的话，将可以贴着地面上弹跳起来。如果斜向朝前方跳跃的话，即使是狭小的缝隙也能够钻进去。

技巧4：搬起敌人也能移动跳跃

瓦里奥能抓住气绝中的敌人和球状物，同时也可以继续移动和跳跃。只要不切换游戏场景的话，可以搬起敌人到达任何地方。需要注意的是，在搬起东西的状态中，是无法完成爬梯子或者下蹲动作的。

技巧5：冲撞攻击在移动中很重要

虽然冲撞攻击属于攻击手段的一种，在使出的瞬间角色的行动速度也能提升，如果再灵活配合跳跃键的话，可以飞到更远的地方。

技巧6：屁股攻击会增加威力！

如果在有一定高度的地方朝下使出屁股攻击的话，将会出现黄色光环，并能够破坏某些铁方块。但如果起跳的位置太低则无法破坏。

技巧7：使用冲撞管道时请注意！

进入冲撞管道能冲破某些铁方块。在冲撞管道中也能够使用左右键来改变方向和跳跃、蹲下，如果碰到障碍物或墙壁的话，按住十字键下键不放即可让瓦里奥停下来。





↑游戏画面大幅进化，虽然不能与家用机媲美，但在掌机上也实属难得。主人公在游戏初期虽然比较弱小，但有强大的父亲保护，玩家完全不用担心。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙5·天空的新娘		2008年7月17日	
	角色扮演	SQUARE·ENIX	5040日元	日版
	卡带	1人	128Mb	全年龄

DS主机的福音，国民级巨作复刻三连发 老任、史艾双丰收，DQ五代重拳出击！

纵观DQ系列，天空三部曲可以说是将该系列推上颠峰的代表作，其中五代天空的新娘更算得上是精品中的精品。虽然本作自SFC版发售后，曾经在PS、PS2主机上两次推出复刻作品，但玩家对它的热爱却没有丝毫减退。将在DS主机上推出勇者斗恶龙四、五、六三部复刻作品公开后，在玩家心中的游戏期待榜上，立即增添了这三部作品。继四代热销之势，本作的素质让玩家满意，销量更让厂商满意。

虽然是一款复刻作品，但厂商却在其中增添了不少新要素，使玩家耳目一新。不但是初次接触本作的新玩家，连熟悉本作的老玩家在进行游戏时，也会被厂商的诚意感动。由于硬件的性能有限，本作继续使用DS版勇者斗恶龙4的引擎，因此游戏画面与PS2画面比较大幅缩水。虽然如此，本作依然继承了系列画面清爽的特点，半3D的画面增添了游戏的真实感，尽管存在一些视角的问题，但并不会影响玩家的正常游戏。本作的游戏画面与NDS主机的作品相比，还是相当优秀的作品。因此玩家只会沉浸游戏的快乐中，完全不会注意这种"退步"。

综合评价 A

在PS2版中，玩家只能从两名美女中选择其一，让她成为主人公的新娘，在本作则增添一位美女，并且增添了相应的新故事。新娘的能力各不相同，对游戏也有不同的影响，新娘选择的增加无形中增加了游戏的变化性，为玩家的二周目、三周目挑战做好了准备。本作战斗的难度与PS2版相比略有下降，使玩家不必再担心角色阵亡游戏结束，也大大地节约了玩家的宝贵时间。

勇者斗恶龙系列从五代起增添了怪物同伴新要素，玩家在战斗中击败一些特定的怪物，便有一定几率让它加入，还可以派遣它们参加战斗。怪物们都拥有自己的独特技能，其中还包括一些可以扭转战局面的强力特技，灵活使用可以使玩家的战斗更为轻松。不过新加入队伍的怪物却会经常无视玩家的命令自由行动，玩家必须倾注心血重点培养它们的智力，才能在战斗中发挥出它们的威力。不过可惜的是，怪物的捕捉基本上都要靠玩家的RP，有可能连续捕获强悍的怪物，更有可能连续战斗数小时依然毫无收获。对应DS主机，本作还增添了不少新怪物，丰富了游戏内容。本系列的收集要素一直十分出色，本作则更为精彩，迷你游戏招待券、小徽章等无数收集品都隐藏在这奇妙的世界中。利用小徽章玩家可以交换到一些对战斗很有帮助的贵重物品，但小徽章却数量有限，收集起来也格外辛苦，玩家绝对不能肆意挥霍，尽量选择购买必要的物品。不过有些怪物会低几率掉落，玩家可以在刷怪练级时顺便获得。本作继承了PS2版复刻作品增添的新迷宫，保持了隐藏迷宫的趣味性和难度，非常适合高追求玩家挑战。玩家还可以通过DS版新增添的联网系统，与其他玩家交换名产品，达成完美收集。

虽然DQ系列没有华丽的游戏画面，没有铺天盖地的宣传，更没有豪华至极的声优阵容，但DQ系列却拥有鸟山明大师的个性人设，拥有清新爽朗的游戏氛围，更拥有让无数玩家着迷的游戏性。这也是本系列能成为国民级大作，无论是正统续作还是复刻的作品，都会有非凡销量的原因。

虽然是复刻作品，但却是代表系列的作品，依然是肩负着将该系列发扬光大重任的作品，并不是简单的捞钱之作。在这样的制作理念下，一款多次复刻的经典作品再次复刻后依然是经典，不但在玩家中得到好评提高厂商的形象，也会使厂商得到实惠。而这种制作复刻作品的态度，更值得其他厂商学习。

READER'S DISCUSS 读者点评

●原本不喜欢这个系列，觉得游戏画面太粗糙了，但因一次偶然接触了DQ4，终于理解了这一系列为什么被称为国民游戏！本作一定要玩，至少要玩三周目！（三栖人论坛 可可乐乐）●游戏贯穿祖孙三代，使我感受到了生命的可贵！（三栖人论坛 蜂王）●我DQ不愧是DQ，值得一玩。（三栖人论坛 无我无他）●DQ三部曲一部比一部精彩，期待下一款作品。（三栖人论坛 没尾巴小虎）●喜欢DQ的音乐，喜欢DQ的人设，喜欢DQ的系统，唯一的缺陷就是假名太多，实在是没法猜！（三栖人论坛 忘了吃药）



【点评人/龙马】复刻！复刻！又是复刻！难道现在NDS主机真的是复刻作品的摇篮吗？如果复刻作品继续如此泛滥下去，以后还有谁会去制作全新的游戏，新的经典系列又从何而来？虽然在各个主机平台上也有不少新作，但除了几个是著名系列的新作外，大部分都是一些跟风的作品，素质确实不如大厂商出品的经典作品的复刻之作，但这却不该成为厂商复刻的理由。虽然本作是一部很有诚意的作品，玩家也确实可能从中得到快乐，但却并不能改变复刻的本质，不能避免玩家对厂商的制作动机产生怀疑。因此，强烈推荐没玩过本作的玩家一定要玩，熟悉本作的玩家还是把宝贵时间留给其他新作为好！

综合评价 B



【点评人/七曜】DQ系列真的是神作的系列，正统作品大受好评理所应当，连多次复刻的作品也一样热卖得让人嫉妒。不过这要归功于厂商的认真制作。虽然游戏画面远不如PS2复刻版，但却以清爽的画面让玩家心旷神怡。原本两位新娘就已让玩家难以选择，现在又增加了一名新人，从侧面促进玩家进行多周目游戏。怪物的捕捉和小物品的收集制作精良，但并不会对玩家产生负担，并不会浪费玩家的时间。反而由于出色的游戏性，玩家很自然地以完美收集为目标。战斗的整体难度下降，玩家并不需要刻意练级即可完成游戏，这实在是一个贴心的设定。

综合评价 B



【点评人/小沛】《勇者斗恶龙》系列简直就是赚钱机器，这次的5代复刻首周就卖了60多万套，看来突破百万顶多就是3周时间。《勇者斗恶龙5》已经复刻了3次，但这一次是首次登陆到掌机上，所以玩起来可能方便一点。而且这次的内容有所增加，例如可以选择的新娘由2个变为3个，怪物的种类也有所增加等等。这个游戏可谓经久不衰，估计就算史艾这次什么新内容都不加也会卖得不错，而且这次新加入的东西还算有看点，所以相信这对系列的fans更是有着无可抗拒的吸引力。史艾如今的复刻作品推出比较频繁，看来日子应该是不太好过了。

综合评价 A





↑本作中天马骑士使用大师之证进行转职为龙骑将；但也可用天空之鞭转职为独角兽骑士，但转职道具天空之鞭只有在WIFI商店随机购买获得。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：火炎纹章 新暗黑龙与光之剑		2008年8月7日	
	战略角色扮演	任天堂	4800日元	日版
	卡带	1-2人	512M	全年龄

法尔西昂再战暗黑地龙王！光之剑传说于DS再度上演！

可能是很多年前就将《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》通关好几遍，本次拿到《新·暗黑龙与光之剑》后并没有那种作为火纹饭而欣喜若狂的感觉。本作是1990年在FC上发售的同名游戏的复刻版，追加大量原创要素的基础上，搭载了系列史上首次的真正的对战模式、此外也对应触控笔或按键两种操作，在地图中也可存档。除了这些以外，本作不但很好地利用NDS双屏的特性，将游戏的单位部署画面和地图画面同时显示出来。这次移植作的平衡性上升到一个新的高度。游戏目的是在战场地图上移动己方拥有不同能力的兵种，展开战斗并且制压敌方的阵地。玩家需要仔细考虑地形影响，兵种、武器的相克属性等问题指挥自己的部队前进，在高难度下每一步都将关系整场战斗的胜败。玩家要利用地图，根据不同兵种能力和特征进行移动，通过战斗抑制住敌人的据点。谁应该往哪行动，谁应该参加战斗，谁来防守，等等。每个决定都左右着战局。在兵种中，有移动力低的但防御能力高的重装骑士，有对弓箭的防御力很弱却能够飞越山川的天马骑士，还有无法攻击，但可以用治疗之杖为同伴恢复体力的僧侣等，20多个兵种。

本作的优缺点十分明显，就是一款加了新配料的冷饭。关卡方面在初代25章的基础上，加入了普通难度下的4关，和5章外传。角色方面，鼓励阵亡角色的系统送出第一个替补是萌娘弓手，最后是女神龙，其他外传也能使得一名同伴加入，这6名是有面容的角色，而当出击角色不足最大出击数量时，会有大众脸角色加入。而且能力是随着整个团队的战斗力来设置的，这样一来很好的照顾到了新手，即便有很多同伴阵亡也能继续游戏，而不会到山穷水尽的地步。如果一支部队，除了主角之外，全部都是大众脸，我想这游戏也是别有一番风味的。兵种变更，这是个不痛不痒的鸡肋设定，只能说在某些关卡救急用用，比如某关缺少飞行单位，就可以把圣骑士转成龙骑将，但本作的传送杖很好用，入手的又很早，这个情况基本不会出现，反正大家转不转全凭自己的兴趣，转了以后有两大弊端。一、武器不共通，有熟练度的限制，比如勇者转将军后只能使用E级枪，同样，龙骑将转剑圣后只能用E级剑。二、职业间有鸿沟，每个原先成长不一样。比如将一个剑圣转为司祭，剑圣本来擅长的是速和技，力的成长也还算得过去，但魔力和魔防的成长几乎为0。而司祭的魔防成长特别高，魔力成长也不错，但速和技、力的成长就不敢恭维了，难道大家愿意用一个魔力、魔防为0的司祭？

wifi是本次火纹复刻的一大新要素，在设置好网络之后，就可以进入wifi，官方的wifi商店每日都会更新稀有道具和武器，有很多游戏终盘才能在隐藏商店中获得的。更不用说的是，里面还有游戏中无法正常入手的转职道具卖，比如本作中用大师之证只能将飞马骑士转为龙骑将，但是利用wifi商店里能购买到的天空之鞭就能将他转为独角兽，这也是后来火纹系列飞马的转职路径。本作的音乐还是沿用了火纹系列惯用的OST，不少老玩家听到这熟悉的曲调都会不禁的热泪盈眶，着实让人感觉很亲切，不由得发出一阵感叹：超任时代的火纹又回来了！当然新玩家也不用太在意，火纹系列历来的音乐质量都是很不错，有一种古典欧式风格在里面，庄严而又不失华丽，战斗音乐紧张而又不失激情，总之这次的音乐方面继承了火纹系列的王者风范。虽然比起FC上那些点阵般的画面确实进步了不少，相对而言NDS的画面已经让人震撼了不少，但本作的画面确实和GBA版是同一水平，这也是NDS游戏共通的弊端了，甚至战斗画面中角色的脸部还不如GBA版，人设也重新设计，虽然还是在原本的基础上略加修改，但不知为何，显得角色的脸部比例有些失调。总体来说，本作是不过不失，毕竟只是复刻作品，新鲜感的缺乏使得游戏通关便失去了一大半动力。掌机版火纹比起家用机版还是有一定的差距，这不光是画面上的，主要是系统上，掌机版的系统没有家用机版那么深，WII版火纹新作必定会在2010年之前到来，让我们拭目以待。

READER'S DISCUSS 读者点评

●游戏的最高H5难度非常难，对于喜欢自虐，或者说是自我挑战的玩家来说，值得一试。另外强烈鄙视需要在WIFI商店拼RP才能买到"天空之鞭"。非常喜欢这个游戏的音乐，继承了火纹系列一贯的传统，应该说是一脉相承，将剑与魔法的主题诠释得完美无缺。兵种变更系统繁琐而无味，很鸡肋，远不如《晓之女神》中的二次转职来得痛快！（www.goingamer.com lucifer）

●要不是看在是火纹系列的份上，这部作品真称得上是粗制滥造啊！如此老套的剧情，丝毫不加修改，原先经典的转职系统却被改得莫名其妙。(北京 小强)

【点评人/雪飞】《火炎之纹章》系列向来以系统和难度为广大玩家所津津乐道，在NDS上登场的本作不但保持了这些优良传统，更融入了NDS独有的笔控操作，加之作为系列初代的重制版，怀旧度更是满点，不论新老玩家都推荐尝试一下。游戏的整体风格基本跟GBA上的几部作品保持一致，画面依然简单却不失华丽，只不过人设风格上稍稍做出了一些变更，习惯了前几作的玩家可能一时无法适应。本作配合NDS的上下双屏设计，更直接的为玩家提供了各种战场信息，让大家可以轻松地一览全局；而新增的敌方攻击辐射范围可视化系统，则让我们在战术安排上更加便利。

【点评人/风林】由于本作重制蓝本是系列的初代作品，所以在系统方面厂商也采取了比较保守的态度，后期作品才出现的"支援"、"救出"等系统并没有在游戏中登场，不过这并不代表整个系统就完全退化到了上个世纪，大部分的系统还是保留了下来，而且游戏系统的整体平衡性也被厂家进行了调整，比如降低了"剑圣"和"狂战士"职业的必杀加成，以及在战备时可以自由切换人物等，但最体贴的调整还是要数可以用START来跳过敌方的行动或回合，这样玩家在反复挑战时就可以省去漫长的等待了，游戏平衡性的调整也体现了厂商的诚意，最后再次向广大玩家强力推荐！

【点评人/小沛】本作游戏中新增的战斗途中存档设定以及多难度的选择，让新老玩家都能更轻松地融入其中，六种难度选择让即便是对游戏一向抱有好感但却苦手于难度的玩家,也可以轻松通关了；而老玩家也无需担心难度过低而导致游戏原有的精髓被磨灭，HARD难度下的5星难度足以满足任何骨灰级玩家的需求，该难度下的敌方HP、AI，以及玩家角色的成长率都是非常"恐怖"，而斗技场也由普通难度的"练习场"变成了"修罗场"，玩家的"人品"和"运气"被再次完美证明了其在火纹系列中的重要性。无论从何种角度来说，都是暑期不可多得的佳作，画面、系统都可谓上上之选。

点评人 雪飞

ボクはカロル・カベル！
魔物を狩って世界を渡り歩く、
ギルド『魔狩りの剣』の一員さ！

↑主人公由利极其疼爱卡罗鲁，在他的帮助下，卡罗鲁从胆小鬼成长为真正的勇士，日后一定能成为优秀的行会首领。

Tales of Vesperia

传说系列绝对的是一个永远不会被玩家遗忘的系列，因为它能做到永远陪伴在玩家左右。掌机、家用机各个平台，几乎都能找到传说作品，开发速度之快更堪称业界一绝。不过也许是因为开发速度过快，该系列的作品都没有质的飞跃，游戏品质只能保持平稳提高。本作是XBOX360第一款系列作品，游戏画面极为出色，系统也增加了不少新要素，有条件的玩家不要错过。

XBOX 360 X360	本刊译名：薄暮传说		2008年8月7日	
	角色扮演	BANDAI·NAMCO	7800日元	日版
	DVD-ROM	1人	387KB	12岁以上

突破！XB360系列初次登场！赞叹！传说惊人的开发速度！

本作是传说系列首次登陆XBOX360主机，肩负着将传说系列发扬光大的重任，因此本作制作素质颇高，尤其在游戏画面和人物表现方面，确实是下足了工夫。平时在城市中移动和进入战斗后，游戏画面基本没有变化，清晰帅气的角色一直为玩家做出精彩的表演，剧情中穿插的大段CG更会让玩家赞不绝口。

PS2上的《悠远传说》、《深渊传说》，NDS主机上的《暴风传说》、《纯真传说》，WII主机上的《仙乐传说2》最近的几款非复刻正统的传说系列作品中，都是不成熟的角色扮演主人公，讲述的都是主人公的成长。而本作却一反常态地选择21岁的成熟男性担任主人公之责，游戏依然有成长要素，不过受主人公影响，同伴们茁壮成长才是重点。这一设定加深了玩家对主人公的印象，尤其是两段暗杀剧情，更展现出了主人公的魅力。刻画完整性格的主人公，也算得上是本作的一大突破。

装备附加技能是本作的新要素之一，武器的作用不再是单纯地提高角色攻击力。玩家装备武器战斗多次，获得足够的LP值后，会自动学会武器本身附加的技能。装备该武器时，角色自动拥有武器上附加的技能，但在学会该技能之前替换武器，角色则无法使用武器上的技能。因此战斗除了提升角色等级外，另一个作用就是修炼技能。技能分为攻击类、防御类、移动类和辅助类四大类，每类都有多条技能，有时有些武器的攻击力并不高，性能也不出色，但却附加着不错的技能，因此玩家在选择武器时，不能单看武器的攻击力，还要考虑到为角色修炼的技能。虽然技能多种多样，但每名角色可以装备的技能数量有限，玩家一定要仔细选择，并且对应角色使用的武器，不要装备重复的技能和无用的技能。

合成在本作中作用非凡，通过合成不但可以提升武器的攻击力，还可以在合成的武器上附加技能。但珍贵的合成素材比较难得，并且合成价格较高，玩家必须在平日注意杀怪赚钱。

战斗中可使用的特技更为丰富，玩家不但可以使用普通的术、技，还可以通过术、技进化出奥义与秘奥义，并且还能在怪物耐力减少到一定程度时发动一击必杀。长时间使用相克属性的术、技攻击敌人，会使敌人在损失体力的同时减少耐性，达到一定程度时会出现提示标志，此时玩家及时按下RT键即可秒杀敌人。秒杀敌人后玩家可以获得丰厚的奖励，并且可以大幅减少战斗时间，因此在战斗中玩家一定要尽量利用这一系统快速消灭敌人。

为了满足玩家的挑战需要，本作除了设定了多种敌人外，还特别设定了一些巨大的特殊怪物。玩家想消灭这些怪物获得丰厚的奖励，一定要有足够的实力。不过这些怪物的任务只是守卫宝箱，并不会影响一般玩家的正常通关，更不会为游戏增添难度。在游戏中玩家可以随时调节战斗难度，无论是否擅长传说系列战斗的玩家，都能选择适应自己的游戏方式。简单的战斗模式下，玩家的攻击力较高，战斗胜利后可以获得更多的经验；高难度的战斗模式下，玩家则可以挑战自己的连击技巧，在战斗中逐渐成长，使自己成为传说系列的连击达人。已经是战斗达人的玩家还可以通过装备特殊技巧，使自身的攻击力为一，来挑战连击极限。

利用各种道具开动脑筋解谜，一直是传说系列的亮点，可惜本作在这一方面制作得稍显马虎。很多场景的解谜并不需要玩家仔细思考，而只是简单的把门、道路隐藏在黑暗的场景中。玩家观察稍不仔细，便会在迷宫中转上好几个小时，最后发现只是因为看不到一扇门或是一条路。这样的设计可以说是解谜的败笔，仅仅依靠黑暗场景来增添玩家的游戏负担，实属不智之举。不过这并不是说本作的解谜毫无乐趣，只是厂商能在这方面多下些工夫，本作一定会让玩家更为满意。

总体说来，本作是一款相当优秀的作品，继承了传说系列中大部分让玩家感动的系统。游戏画面得到大幅提高，游戏系统乐趣十足，绝对是一款值得一玩的作品。

READER'S DISCUSS 读者点评

太快了吧！光玩传说系列我都玩不过来了！
●太快了吧！光玩传说系列我都玩不过来了！传说系列终
（三栖人论坛 怪鸟）主人公太帅了，传说系列终
（三栖人论坛 利达新）
于告别了幼儿主人公。（三栖人论坛 利达新）
选择简单的战斗，敌人死得太快；选择普通的
战斗，打一仗会把手指按疼；最难的战斗没有
尝试。（三栖人论坛 龙鱼水生）迷宫太讨厌了
吧？大部分都是黑暗的场景，找门、找路都费劲
死了，真是毁眼睛还浪费了360的机能。（三栖人
论坛 第五达人）练习技能真是不容易，尤其是想
把全部角色都练了，几乎打一仗就得调出菜单为
某一角色换武器。（三栖人论坛 小峰子）

【点评人/小沛】玩过WII上的《仙乐传说2》之后，觉得游戏画面实在一般，对本作并不是很感兴趣。不过拿到游戏后，发现这款作品至少在画面上可以说得上是飞跃。游戏画面异常精美，穿插的大段CG令人感动。游戏增添了一些新系统，大大满足了玩家的收集欲望。个性的男主人公更是本作的亮点，使传说系列终于告别了"弱小主人公"时代。在BOSS战斗中，完成特殊的条件，还可以获得成就和其他的奖励，使玩家更要熟悉系统。本作的解谜难度并不算高，战斗难度也可以随时调整，是一款适合各类玩家的作品。不过由于武器附加的技能的设定，使玩家替换武器的频率过高，实在是比较麻烦。

【点评人/七曜】传说系列的开发速度太快了，也因此注定了该系列罕有经典之作，而只能是保持系列水平，顶多是稍有提高。本作的提高显而易见，首先是在游戏画面上的飞跃，当然这也要归功于硬件的强大机能。耐性、武器技能等新要素设计合理，尤其是耐性，可以加快玩家的战斗速度。在本作中合成制作得格外仔细，几乎每把武器都能合成为新的武器，因此厂商为玩家准备了大量的素材。不过其实在合成中真正有用的不过是最后的几把武器，因为当玩家收集到足够的合成素材时，玩家已经能够合成更高级的武器了。如果能把合成制作得更为简洁，效果也许会更好些。

【点评人/龙马】传说系列一直是一个比较古怪的系列，既不像最终幻想系列、勇者斗恶龙系列那样大红大紫；也不会像某些小作品那样默默无闻。也许是因为新作的开发速度太快了，并且涉及各个平台，玩家已经很少期待这一系列的作品了。比如说本作距离WII版的《仙乐传说2》发售仅有一个多月，真正喜欢这一系列的FANS，恐怕此时还在研究《仙乐传说2》。如果厂商能放慢开发速度，认真地对每部作品进行细节处的调整，本作很有可能成为角色扮演系列中的第三个经典。不过现在，本系列作品的水平只是值得一玩，远不能超越经典。不推荐专门为本作而购买主机。

零 月蚀の仮面

恐怖+体感，《零》系列的最新作与目前最火热的主机来了一次完美的“亲密接触”。当主机走入次时代后，大量的传统游戏系列也开始自我更新和转型。这次《月蚀的假面》素质较高，但从本质上来说本作应该算是一个“实验品”，毕竟系列走到了第四代，该有的创意或是要素都已经“盆满钵盈”，对于《零》来说，这是一场关键的“战役”。从结果来看，《月蚀的假面》已触摸到了胜利。不过这个世界上没有百分百的完美，转型尚未结束，《零》还需努力。

点评人 龙马

↑本作的CG动画素质虽然一般，但是意境很好。在空旷的房间内一个孤独的少女独自弹着钢琴，与游戏的主题甚是贴切。

NINTENDO Wii	本刊译名：零 月蚀的假面		2008年7月31日	
	冒险解谜	TECMO	6800日元	日版
	DVD-ROM	1人	14格	15岁以上

夏日祛暑啥最好？有《零》即可 吓唬自己啥有用？有“灵”即可

刚刚拿到本作的前十分钟，我觉得这是一款平淡无奇的游戏；经过通关所用的十小时，我觉得这是一款上佳的作品。

《零》系列走到现在已经7个年头了，基本上保持着每两年左右一作的速度在发展，虽然主角和故事千变万化，作品素质高低不齐，但那“沁人心脾”的恐惧却如陈年老酒一样，无论何时品味都别有一番滋味。这次《月蚀的假面》抛弃了系列的“衣食父母”PS系而转投“益智主机”，也算是为自己寻找未来的一种手段吧。

来看看这次《零》有什么变化吧，首先就是视角。传统的第三人称视角改为了背后追踪视角，如此一来临场感增加了，当恶灵从背后出现时真的可以让你感觉后脊梁冒冷汗，不去“转头”是无法看到对方的。战斗也因此而真实起来，玩家需要让自己真正地动起来，真正地在运动中与敌人作战，而不是像前几作那样利用视角来确定敌人的位置再进行攻击，“融入感”是本作给人最大的感受。其次发生变化的是捡拾系统，在本作中遇到道具或物品时不再是“按确定键随后就入手”了，而是需要玩家按住A键让角色伸手去拿，而且在“拿”的过程中还会出现特写和特殊音效。在游戏初期，“伸手拿”并没有表现出什么，笔者一度甚至认为厂商实在是“脱裤子放屁——多此一举”，想要增加恐怖感完全可以用别的方法。但是当笔者被“黑暗中的手”抓过一回后，就不得不佩服厂商的用意了。从那以后，稀松平常的“捡东西”也开始让人战战兢兢，每次看到亮光后高兴的同时还要“缩手缩脚”地去捡，而且被抓住后道具就消失了，恐惧感无处不在。第三个要说的就是TECMO对Wii遥控器上扬声器的利用。自从Wii发售以来，很多游戏都利用到了扬声器，特别是与枪械有关的作品，子弹上膛以及射击时都让玩家感觉自己真的拿了一把枪。在本作中扬声器的优势发挥到了极致，当你在空旷无人的房间里游走时扬声器中可能突然出来尖厉的笑声或是骇人的语调，仿佛恶灵就在自己身边一样，35度的高温下也可以让你霎时间冒出一身冷汗。特别是最终章里朔夜引路的那一段，每当她出现时扬声器中都会传来阴森恐怖的话语或是笑声，足见厂商的用心之处。所以建议大家不要为了省电而关掉扬声器，想要体验真正的《零》就把声音开到最大吧，当然一定要记得把挂绳拴好。

本作中最大的变化当属讲述故事的方式了——通过“分段”来刻画“整体”。每一个角色都有自己的故事，而每个故事都与主线有着千丝万缕的联系，最终汇集成一个庞大的物语。在游戏中，虽然每一名角色的自身物语都十分精彩，但是你无法从中找到整个物语的关键，当你把所有人都扮演了一遍之后，“凌乱”的线索就会慢慢地在你心中汇集成一个终结。也许很多玩家都会说本作的物语不像前几作那么明朗，角色之间的关系也有些混乱，但细细品味之后你就会发现厂商的精良用心。通过“细致”或者说“纷乱”的叙事手法，一点一滴循序渐进地来铺开故事，最终引导玩形成自己对故事的看法，不得不赞叹一下其中的高明之处。

夸了半天，说说不足之处吧。首先是画面，虽说Wii的机能在次世代主机中属于最弱的，但是相比PS2来说也是高出不少。但是本作的画面素质并不在《刺青之声》之上，甚至有些时候还要落后一些。当角色蹲下时，可以注意到人物腿部的建模十分粗糙，膝盖完全变成了“长方形”；虽然日式恐怖讲究的是“意境”，但作为游戏若是可以将“恶灵”刻画得更加逼真一些，效果岂不更好？本作中在战斗和一些解谜的地方都用到了遥控器的体感，需要玩家通过晃动遥控器来调整视角或是选择数字，但是效果并不是很好。有一些灵是出现在天花板或是地板上的，需要把镜头一直指向上或下，位置固定后就不能乱动了，手腕轻微地变化也会在镜头中显现出来。解谜时调整数字也有点让人恼火，向上甩是向上转数字，向下甩是向下转数字，但是当你把数字转过去并打算把遥控器归位继续转动时，你会发现数字又转了回来，着实让人有些不爽。

综合评价 A

READER'S DISCUSS 读者点评

●这次的《零》太好玩了，虽然故事没什么新意，但是我很喜欢它讲故事的方式（北京 刘伟）●希望下一作还能出在Wii上，我感觉《零》这种游戏最适合和体感搭配。（上海 吴浩）●玩了《零》我才真正发现遥控器上扬声器的作用，搭配得太好了，赞得没法用语言形容！（广西 李容）●都说本作是老任监制的，但是从画面一点也看不出来，如果有下一作的话希望老任能认真点。（广州 邹旗）●我觉得本作中的体感要素其实可以更多一些，已有的也可以再改进一下。（西安 乔横）

【点评人/北斗】这是一款好游戏，但有一点很让人恼火，就是移动的速度。跑和走的速度差不多，要说流歌或是海咲这些女孩由于害怕紧张速度不快还说得过去，但是雾岛这样的大叔竟然也是“慢吞吞地扭着跑”就太让人不爽了。另外由于改成了跟踪视角，所以移动起来感觉稍稍有些不便，特别是在拐弯的时候，明明没有被卡住，角色还是会在原地迈腿。画面没有给人带来惊喜，而且在4:3的普通电视上还会出现竖条纹状的马赛克（特别是CG当中），不知道厂商是督促玩家换电视还是制作的时候考虑不周全。当然了，虽然说出这么多缺点，但我还是觉得这是一款好作品。

综合评价 A

【点评人/小沛】本作呈现物语的手法值得一赞。到达终点有很多路，《月蚀的假面》让玩家把到达“零域”的每一条路都走了一遍，体验每一名角色的喜怒哀乐，故事的来龙去脉由你自己来想。不过我个人认为流程还是有一些短，如果能够 再延长几个小时就更好了。武器方面的创新也不多，强化镜头和装备机能基本上保持了前几作的样式，应该再有一些新奇的东西出现，场景的设计也有些“固执”，虽然《零》与日本的古代传说有关，但是几作下来都差不多就有点说不过去了。总的来说这是一款很不错的游戏，值得大家上手一玩。

综合评价 B

【点评人/七曜】本作和Wii结合得很不错，特别是在战斗的时候，利用遥控器的晃动来躲避灵的攻击，然后立刻回身抓准时机给恶灵来个连击，很有CS中“甩狙”的感觉，非常爽！不过我个人认为与体感的结合还是少了一些，如果可以通过体感操作来增加一些角色的动作应该会更有趣。此外扬声器的利用可以看出TECOM的用心，喇叭中的音乐、灵异电话、灵异收音机中的声音基本上都是从扬声器中传出来的，那感觉就好像自己手里抓着什么恐怖的东西，当你下意识地想扔出去时又发现不能扔（扔了就摔坏了）。希望下一作还能继续公布在Wii上，让我们继续全身心地与恶灵战斗。

综合评价 B

震颤の欢愉

——解读那些令人不寒而栗的经典



游戏最初的类型很少，绝大多数都是动作类和射击类，后来像什么角色扮演、战略模拟等等纷纷出现游戏的类型便一下子又变得很不好界定了。因为现在的很多游戏同时具备多个类型特征，最典型的例子如《横行霸道》，什么赛车、动作、射击、角色扮演，都囊括在了一个游戏当中，但因为它的主旨是暴力犯罪，因此也可以被称为是“暴力游戏”。那么我们今天要说的“恐怖游戏”又应该怎样界定呢？恐怕首先要来下一个定义才好。

我们在玩恐怖游戏时，心里会有强烈的恐惧感。恐惧是一种人类心理活动的状态，是极端情绪的一种。从心理学的角度来讲，恐惧是一种有机体企图摆脱、逃避某种情景而又无能为力的情绪体验。其本质表现是生物体生理组织剧烈收缩（正常情况下是收缩伸展成对交替运行）；组织密度急剧增大；能量急剧释放。造成恐惧的根源就是惧怕生理现象消失，即死亡。（以上100字摘自心理学关于恐惧的定义）既然我们知道了什么是恐惧，那么恐怖游戏呢？凡是能让我们产生恐惧心理的游戏，都是恐怖游戏。这个定义很宽泛，也因人而异。假如你惧怕血腥，那么《战神》恐怕也可以算在此列。不过我们今天要讨论的，当然不会那么偏激，都是通常意义上以恐怖为题材的作品。

但在开始之前，我们还想讨论一个问题，那就是为什么有那么多人喜欢恐怖游戏。现在人喜欢追求刺激的有不少，例如有喜欢玩蹦极或其他极限运动的，有对恐惧电影或者鬼故事特别感兴趣的，那么自然也有成群的人喜欢玩恐怖游戏。当经历这些“逼真的恐惧”时，小孩会大哭，成年人则尖叫，当我们感到害怕时，我们的身体会自动触发“战斗或者逃跑”的反应，分泌大量肾上腺素；当大脑意识到这些“逼真的伤害”没有危险时，这种肾上腺素的冲击会是令人愉悦的，于是人们便在这种“安全的恐怖”中获得了快乐，也就有大量的人乐此不疲了。

在恐怖游戏当中，让人们觉得玩过之后仍然后背发凉的就是关于“鬼”的作品。因为关于鬼怪的传说已经有几千年的历史，并且也有不少人深信鬼神的存在。鬼魂是一种什么东西呢？按照千百年来人们对于鬼的描述，其实鬼魂也就是一种磁场，有记忆的磁场。人分为肉体和灵魂两部分，身体为灵魂服务，灵魂又依赖于身体，身体健康保留才使灵魂不消失。灵魂与身体的分离也就是要形成“鬼”了。当人的器官损坏或身体虚弱衰老的不能产生足够的能量时，鬼魂便与身体脱离了。鬼魂离开身体后会继续存在，它们也可能会被活着的个体接收，也就是人们说的鬼魂附体。它们甚至可以轻易地夺走一个人的生命，尽管手法一直没有固定的说法。反正因为关于“鬼”这个东西已经深入人心，所以此类题材游戏也就特别容易让人产生恐怖的感觉。这一点可能在亚洲玩家身上体现得更为明显，终归人家欧美更多害怕的是吸血鬼和僵尸之类的怪物，这便是文化的差异。

近期发售的大作中，比较知名的恐怖游戏有《零 月蚀的假面》、《忌火起草 解明篇》以及《死魂曲3》，这三部作品都是比较适合亚洲玩家的，而且这三部作品都是知名系列的续作或者新近大作的完全版，因而在游戏素质上都表现不错。那么我们本期就以这三个新游戏为中心，来探讨一下恐怖游戏的一些内涵，同时也回顾一下过去的优秀恐怖类作品。秋天虽然已经到了，然而天气却还要等很久才能凉爽，我们不妨在这段时间再温习一下让人全身冒冷汗的作品，或许这也是不错的消暑良方呢。　□文／小沛

恐怖世界的三分格局

《生化危机》算是恐怖游戏，《零》系列也是恐怖游戏，但是很明显，它们并不属于同一种“恐怖”。纵观那些知名的作品，其恐怖类型可以分为三种，分别是：神鬼怪谈类、怪物科幻类，以及凶杀灾难类。这三类有着明确的界线，同时也带给人不同的感受。以下，我们就分门别类地为大家介绍一下这三种恐怖游戏的特点和该类型中的代表作品。

神鬼怪谈之怖

印证古老传说的灵异，漫布冤魂恶灵的鬼域

神鬼怪谈类的作品以日式风格游戏居多，而欧美的很多游戏虽然也牵扯到此类题材，但真正做成恐怖游戏的很少，一般都是强调动作类的冒险作品。神鬼怪谈可以定义成为人类死亡形成了灵魂、怨念，以及诅咒对其他人的恐怖影响，并以此作为恐怖主体的。这可以说是最常见，也是最容易让玩家产生恐惧心理的题材，一般以AVG形式出现，也有文字类。比如《零》系列、《九怨》、《死魂曲》等等，它们和电影作品诸如《咒怨》、《午夜凶铃》等很像，都很容易在心理上造成恐怖，利用环境气氛来营造出让人窒息的灵异空间。

怪谈和神鬼大概也可以细分为两大类，因为怪谈中不见得都是鬼在作怪，只不过是一些奇怪的民间传说，这其中也有不少是人为制造的恐怖，例如《恐怖惊魂夜》等。可以定义为非常理可以解释的恐怖事件或者现象，或者人为制造的事件，恐怖主体不是有智慧的恐怖生物或者非生物。这类的游戏往往比较有想像力，因为要创作出令人恐惧的一连串事件，而不是单纯的用鬼来吓人，可以说是比较有技术含量。所以此类游戏精品不少，但数量却不多。



←《零》系列中是拿相机来消灭鬼，这个奇特的打鬼方法对气氛营造很有帮助，正是这种近距离观察鬼的做法才令游戏的恐怖气氛大幅提升。

同类型作品 ●《零》系列 ●《寂静岭》系列 ●《九怨》 ●《死魂曲》系列 ●《恐怖惊魂夜》 ●《忌火起草》

怪物科幻之怖

尖端科技被邪恶驱使，化为善良人的噩梦

怪物科幻类的作品中，欧美游戏就比较多了，这类作品强调的是视觉上的冲击。不过此类的某些作品也容易被人们将其与灵魂和鬼混为一谈，其实鬼故事就是灵异故事，是不加入科技元素的。而怪物科幻类则往往和什么“高科技”、“外星生物”以及“变态生物”之类相关。不过看看大面上的定义却真的和神鬼怪谈类有些相似，就是一种人类未知的智慧或者非智慧的恐怖生物或者非生物造成的恐怖影响，并以此作为恐怖主体的游戏。鬼怪游戏和怪物的最大区别在于，鬼怪灵异是人内心产生的恐惧，而怪物则是通过自身的丑陋和凶残让人看起来觉得害怕。大概就是因为鬼的法力太强大，似乎无处不在、无所不能，所以只要有鬼存在就会令周遭都变得不安全。而怪物属于生物，他们不会像鬼一样难以甩掉，也可以用武器消灭，因此心理的恐惧减轻了一些。

现在的科幻游戏非常多，其中的敌人也大多为外星的怪物，不过这些作品不见得都是“恐怖游戏”，只有以科幻的背景故意营造恐怖气氛的才算恐怖作品，而像《魂斗罗》、《合金弹头》之类没有视觉冲击的作品，明显不在此列。



←尽管从4代开始，《生化危机》系列中的大部分敌人都是人类，但那种被病毒或寄生虫侵袭的人类表情却更加恐怖，绝对不亚于之前的丧尸。

同类型作品 ●《生化危机》系列 ●《DOOM》系列 ●《恐龙危机》系列 ●《抵抗 人类没落之日》 ●《生化奇兵》 ●《钟楼》系列

凶杀灾难之怖

人类承受自然的惩罚，邪恶开始肆意的残杀

凶杀灾难恐怖游戏就是以“天灾”和“人祸”为恐怖主体的游戏。一般这类恐怖故事都是诉说类似世界末日的恐怖或者连续杀人事件，这类游戏中有很多文字类作品，动作类的当然也有，不过对于剧情的交代明显比其他类型多一些，而很多欧美作品中则是强调血腥暴力。

凶杀灾难类作品与前两类相比，可以算是“真实恐怖”，因为这些游戏大多是从现有理论上可能发生的恐怖事件。但这类恐怖游戏的主旨不见得是“吓人”，而是玩家在进行此类游戏时心理会产生一定的惧怕和反感心理，例如由动漫改编的《名侦探柯南》系列和变态恐怖的《侠盗猎魔》系列。而此类真正算得上是恐怖游戏的如DC上的《D之食卓》等等。

恐怖游戏的种类如果非要细分的话是非常多的，前面说的神鬼怪谈类和怪物科幻类其实各自又可以再分为两类，而凶杀灾难类则内容更加宽泛，并且恐怖的程度不同，甚至有的作品只能让一部分人觉得恐怖而已。例如由网络flash游戏移植到NDS的《深红密室》，这里面没有敌人、没有鬼怪，主角也没有生命危险，但是因为主角被囚禁在一个充满谜团的密室当中，并且要不断解开一个个诡异的机关，那种压抑的气氛便令人觉得十分恐怖。但是如果没有“禁闭恐怖”的人去玩这款游戏则可能把它看作是一款益智解谜。

然后说一下关于凶杀的作品，这类作品的代表是《名侦探柯南》。此类作品基本上是不会让人看到凶杀过程的，也就是说玩家的恐惧不会来自视觉，而之后的侦探过程也不会遇到太多危险，但是那些离奇的事件本身充满了神秘感，因此在逐渐揭露的过程中会让玩家因为身陷谜团当中而产生恐惧。

最后我们看看灾难类，这些游戏的立意不管是不是宣扬环保，反正恐怖的来源是逐渐恶化的自然环境。在此类作品中，玩家体验的就是在困境中求生的欲望。



↑《侠盗猎魔》系列曾因为过于血腥恐怖而遭到各国的禁售，不过经过了修改之后的本作依然是此类作品中给人感官刺激最大的。

同类型作品 ●《名侦探柯南》系列 ●《蝉鸣之时》 ●《弟切草》 ●《绝体绝命都市》系列 ●《D之食卓》 ●《侠盗猎魔》

只有恐怖……触碰人性的弱点 深度震撼玩家的心灵

今夏的惊悚
强档推荐

恐怖经典3连发

随着主机画面渲染力的提升，很多恐怖游戏似获得新生一般涌现了出来。入夏以来，人们最为关注的当然还是那些知名大作的续作，如PS3的《死魂曲 新译》、Wii的《零 月蚀的假面》以及《忌火起草 解明篇》。以下就让我们走进恐怖世界一同体验惊悚吧。



2008年7月24日 死魂新曲悠然响起

《死魂曲 新译》是《死魂曲》系列的最新作，也是首款登上PS3平台的作品，通过次世代平台大幅进化的画面处理机能来呈现出更写实恐怖的剧情。这款游戏是由SCEJ工作室自行开发的，因而制作非常用心，自发布之初就受到了极大的关注，并且在发售之后也获得了外界的好评。这个游戏在登陆了新平台之后，不仅在内容上延续了前两作的奇思妙想，并且在画面上更加富有冲击力，使恐怖气氛得到了提升，喜欢恐怖游戏的玩家大概都不会错过这款作品。

禁地中灵异事件等待玩家亲自探索……

《死魂曲 新译》采用与初代《死魂曲》相同的时空背景，以27年前被土石流所掩埋而消失的"羽生蛇村"为舞台，玩家将扮演误闯灵异禁地羽生蛇村的美国电视台采访小组一行人，在恐怖尸人的威胁之下，寻找一丝生存的希望。这款游戏通过采访小组成员的全新观点，来描写羽生蛇村所发生的恐怖异变。这些来自遥远异国的访客，将面对化身为"尸人"再度归来的村民。

《死魂曲 新译》是PS3上为数不多的恐怖游戏，同时也是素质最高的一款。本作的恐怖包括了心理和视觉这两个方面，心里上的恐怖自然和前两作一样，因为故事本身就有着延续的共性。然而在视觉上，本作的村民设计更为灵异，例如眼睛里长翅膀的村民等等，让人看过之后毛骨悚然。而且本作的环境也设计得更加用心，各种潮湿阴暗的民居村落，让玩家在行动中处处都感到有危机潜伏。



陷入无助境地 任恐怖四面来袭

←面对一个持刀的村妇，小女孩似乎已经无处可逃了。相信就算是看到静态的画面，我们也可以感受到现场的紧张。

用子弹也消灭不了的恐慌 救命的武器只有勇气



←用枪固然可以把这些家伙打倒，但整个离奇事件却需要玩家用自身的勇敢去解决。

《死魂曲 新译》是一款优秀的恐怖游戏，尽管Wii的《零 月蚀的假面》同样也有不错的表现，但在内容不相上下的情况下，本作的画面有着无可比拟的优势。想要在这个暑假得到心灵的震撼，本作绝对不能错过。

采用全新叙事手法 呈现异常恐怖的氛围

SCE这次在《死魂曲 新译》身上着实下了不少功夫，我们从各个方面都能够感觉到这个游戏与之前相比的进化。本作共收录了12个章节的故事剧情，并以类似欧美电视剧的方式来呈现，每个章节都有各自的开头与结尾，并融合各角色不同观点的剧情，让玩家虽然是在玩游戏，但感觉故事的叙述方式以及流畅性都像是在看一部精彩的电影。《死魂曲 新译》承袭了系列作品的特色并加以强化，首先是大家都显而易见的画面，本作以高分辨率3D绘图来呈现写实恐怖风格特色，敌人的细致设计比原来更加恶心。而且更恐怖的是，登场的尸人会以更积极迅速的行动攻击人类，这点和《生化危机4》类似，不过相对的，我方角色也具备更多样化的动作与更简单的操作。



今夏，就让我们一起，面对红海死之音的恐惧！



一和以往的作品一样，本作展现给大家一个充满不可思议现象的世界，揭开谜团的关键就是面具。

TECMO为Wii玩家献上的暑期大礼



《零》系列是TECMO于2001年12月首度在PS2上推出的日式惊悚恐怖游戏，以独特的日式恐怖风格以及创新的"相机除灵"的玩法而广受欢迎，至今共推出了4款作品。《零 月蚀的假面》就是系列最新的作品，除了系列作品的老班底制作人菊地启介与监制柴田诚之外，还请到须田刚一（代表作：《杀手7》、《英雄末路》）共同担任监制，以"月"、"面具"与"记忆"为关键点，通过Wii的特殊机能来实现新的构想，并营造出超越以往的恐怖。可惜的是，本作的画面实在没有什么可以称道的地方，甚至连前作的水平都没有达到。

神秘仪式与除灵面具 让全岛覆灭的可怕大灾难

《零 月蚀的假面》的游戏故事叙述了水无月流歌等5名少女在小时候曾一同遭到绑架，最后被某位刑警平安救出。在绑架事件数年后，少女中有2人神秘死亡，幸存圆香前往案发地点胧月岛，就是为了寻找当年在那里被下的诅咒真相。然而这两人却也奇异地在岛上消失了，为了继续弄明白当年事件的真相，流歌也跟着前往神秘的胧月岛一探究竟。在亲眼目睹了那里的惨剧之后，流歌终于想起了岛上在之前所发生的一切——一场可怕的疫病，然而最终流歌并不能挽救这一切，胧月岛还是遭受了灭顶之灾。

在这个游戏当中，玩家一开始操控的是圆香，估计大家第一次玩这个游戏的时候都会大吃一惊，因为圆香居然在序章中就丢掉了性命。原来这也是制作人的巧思之一，如此的设计自然是让玩家体验一下恐怖的气氛。而本作的实际主角则是流歌。玩家要控制她在已成为怨灵巢穴的胧月岛上探索，从岛上已成为废墟的医院与洋房中逐步找回失去的记忆，解开隐藏在岛上的谜团，探究月蚀面具的真相。当面对恐怖怨灵的袭击时，流歌继续拿起历代的照相机将怨灵摄入底片加以封印。

鬼魅笼罩周围 吞噬宁静的岛屿



↑许多灵并不具攻击性，其作用就是吓唬你一下。

←《零》每次的主角都是看似弱不经风的女生，但她们的胆识却是很多大男人都不具备的。



↑在服用了"幻象"之后，这些年轻人获得了前所未有的快感，但一种未知的神秘病毒也悄悄侵入到了他们的身体，并且这些病毒有着非常可怕的作用。从图片上大家就能够看到这种病毒的可怕，因为它可以引发人体自燃。

《忌火起草》是由曾制作《弟切草》、《恐怖惊魂夜》与《街 命运的路口》等作品，奠定有声小说游戏类型的老牌厂商CHUNSOFT所制作，网罗了来自各方的顶尖剧本、影像与音效制作团队，融合文字、高分辨率影像、环场音效与全语音演出，呈现独特的惊悚恐怖感。

本作的游戏故事叙述了一群年轻人在好奇心态的驱使下，取得了能让人获得快感的神秘药物"幻象"，但是此后他们却一个接着一个莫名其妙地死于非命——被莫名其妙地烧死。无辜被卷入这场灾难的男女主角，为了逃离这个神秘诅咒，于是前往一切事件开端的残破古宅，而古宅被一种名为"忌火起草"的花草所包围……

Wii版的《忌火起草 解明篇》是以PS3版为基础而制作的强化完全版，通过追加剧情，以及创建关键新剧本的方式，来解开原作未解的谜团。本作原本是PS3上少有的文字类恐怖游戏，而Wii版尽管没法和原来的版本在画面上进行比较，但更加丰富的剧情则比画面华丽更加吸引人。

一种不可思议的神奇植物 引发了一场恐怖的人间灾难

更加丰富的体验

《忌火起草 解明篇》并不是续作，而是以PS3版为基础的完全版，通过追加剧情来解开原作未解的谜团。《忌火起草 解明篇》完整收录PS3版本的剧情与追加剧情"粉红色篇"，并新增包括"忌火起草完结！"与"车内的意外事故！"等原创新剧情。不过这样一来也存在着一些问题，好的方面是，原来一些让人心存疑惑的问题都在这里找到了答案，同时也有更多的内容可以玩。而坏的方面则是，原本给人留下的悬念可以丰富人们的想象力，而现在则把一些未知都大白于天下，并且故事延伸太多之后也难免有牵强之处。

不过本作支持Wii遥控器的震动回馈与喇叭发声，这样会提升游玩时的紧张刺激感。也就是说，虽然画面的表现差，但因为加入了多种感官的刺激，所以恐怖感可绝对不会减少半分。



未知领域的未知凶险 解开谜团后的惊天发现

经典回顾 曾经的震颤

昔日的恐惧15选

恐怖游戏因为有着多样的表现形式而不能统一划为恐怖类，其多为动作冒险、第一人称射击和文字冒险这三大类，其中又以动作冒险类最多，文字冒险类较少，第一人称射击则以欧美居多。那么我们下面就把这三类中的优秀作品挑选出一些，大家一同回顾一下吧。

零 红蝶

PS2.TECMO.2003年11月27日.7140日元



《零 红蝶》是《零》系列的第二款作品，游戏的恐怖程度比前作可谓有过之而无不及。在全新游戏要素中，第一首推"精神力"。精神力在游戏中可以当作玩家角色的护盾，当玩家角色遭受到灵的攻击时，若精神力还有残量，则可用以抵消灵的攻击。第二项新增要素则是"复数灵战斗"也就是为了更增加游戏的刺激感，所以在本游戏中玩家有时得面对1到4只不等的灵。



相信喜欢日式恐怖电影的玩家应该不难了解，和风恐怖的重点在于"不知道会何时从何处冒出来"以及"阴森的气氛"。而本游戏则是传承了此一规则，以类似电影的手法用游戏的方式呈现出来，让玩家们通过实际操作来亲身经历。再加上本作的改进要素，玩家从中能够体验到一场诉诸于想像的和风恐怖！

生化危机4

PS2.CAPCOM.2005年11月10日.8190日元



在《生化危机4》中，玩家扮演的是在本代中已成为美国政府顶尖探员的里昂，他为了执行搜索美国总统女儿的任务，深入欧洲的某个村落，遭遇到整村的狂暴村民，而陷入苦战。等待主角里昂的，是小至捕鼠器大至雷射光线等各式陷阱。以敌人身份登场的村民们，似乎是以西班牙语彼此交谈着，与以往几乎没有思考与沟通能力，依照本能行动的丧尸与生化怪物们大不相同，他们能彼此沟通，具备思考能力，会以镰刀、斧头、长柄叉等许许多多锐利且可抛掷的凶器攻击玩家,会设置各式各样的陷阱，并使用各种手段引诱玩家落入圈套。其反应与行为就如同真人一般,但却又毫不留情的要至玩家于死地,令玩家感受到充满人类气息的威胁与恐怖感。本作的PS2版相较于NGC可以称作"完全版"，因为该版本还可以体验艾达的剧情。



死魂曲2

PS2.SCE.2006年3月9日.7140日元



本作的舞台为日本近海的一个小岛"夜见岛"，在29年前发生了一夜间所有居民无故消失的神秘事件后，便一直荒无人烟。而在某日的零时零分，红色海洋的彼岸响起了死魂曲，失踪的居民又再度归来，但他们已不再是人类……

在《死魂曲 2》中，玩家要面对前作不死"尸人"之外的另一强敌"暗人"，暗人有着比人类更优秀的智能与体能，唯一的弱点是怕光，所以平时都会躲在暗处伺机袭击人类，玩家唯一能克制暗人的手段就是使用各种发光物，如手电筒之类的来驱逐暗人。

另外，玩家的自由度比前作更高，还包括了能使用强力武器的自卫队员，并且可以使用汽车等交通工具，不但可以保护玩家角色，还可以借由强力车灯来克制暗人。

零 刺青之声

PS2.TECMO.2005年7月28日.7140日元



本作是该系列的第三部作品，依然以日式神怪恐怖题材为主题，同样以具备除灵能力的照相机来击败各式怨灵的死亡威胁，并解开隐藏在众多怨灵之后的谜团与阴谋。

《零 刺青之声》的主角为女性自由摄影师黑泽怜，因受到委托而前往深山中谣传为鬼屋的日式宅邸进行摄影，之后所冲洗出来的照片中赫然出现了因车祸身亡的未婚夫。自此以后怜，每晚做梦都梦到自己身处于那间宅邸之前，对身亡男友的思念驱使她进入了宅邸中……



除了怜之外，游戏中还包括了目前担任怜摄影助手一职的初代女主角深红，以及怜已故男友的好友，与前代双胞胎女主角有血缘关系的作家天仓萤等两名角色，3人有着各自擅长的能力，玩家需要善用这些能力，以不同的方式对抗袭击而来的怨灵。

狂乱

PS2.CAPCOM.2005年4月21日.6800日元



本作故事叙述了18岁的女大学生菲欧娜·贝莉，在某次与双亲出游的途中遭遇了交通意外，失去意识的菲欧娜，醒来后发现自己身处于阴森诡异的古城地下牢笼中，逃脱出牢笼的菲欧娜得知双亲已死，而自己却被亲戚带到古城中。菲欧娜偶然间救了一只狗，于是结伴找寻逃离古城的方法，并躲避古城中紧追不舍的畸形巨汉的威胁，逐步明了隐藏在这座充满疯狂气息的古城背后的神秘面纱。由于菲欧娜是个文弱女学生，几乎没有攻击的能力，故必须充分利用狗的帮助，来抵抗逼近的威胁，同时也必须利用狗敏捷的身手，来通过菲欧娜所无法进入的地点，取得各种关键性物品，探索未知的场所，解开眼前的难关。游戏的剧情部分，请到日本知名演员兼导演的竹中直人执导，呈现出生动自然，极富戏剧张力的效果。

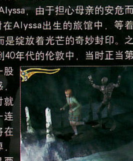


钟楼3

PS2.CAPCOM.2002年12月12日.6800日元



本作为名制作人深作欣二监督制作，雨宫庆太担任人物设定，小说家杉村升担任剧本编写的CAPCOM惊悚名作。游戏中玩家扮演一名平凡的女高中生Alyssa，由于担心母亲的安危而来到了英国的雾都伦敦。当时在Alyssa出生的旅馆中，等着Alyssa的并不是自己的母亲，而是绽放着光芒的奇妙封印。之后Alyssa发现自己竟然被转移到40年代的伦敦中，当时正当第二次世界大战之时，充满着一股与战争截然不同的异常凶恶感，同时杀人事件更是频传。此时就在Alyssa的面前，竟出现了一连串杀人事件的元凶。他一边将在Alyssa面前出现的人一一杀掉，一边猛追着Alyssa不放，于是两人就这样展开一场生与死的追逐。好不容易从梦中的铁锤男手中逃出，Alyssa再度受到凶恶硫酸男的追踪等等……就这样，Alyssa在不断逃走的过程中，逐渐解开自己所背负的宿命……



绝体绝命都市

PS2.IREM.2002年4月25日.7140日元



这是一款灾难类型的AVG游戏，游戏发生在一个都市中，由于地震的关系，导致这个都市即将濒临毁灭！主角只好在最短的时间内，寻求救援，让自己能够安全地离开，途中还会碰到另一位女主角，于是两个人就开始了逃跑的故事。

既然这是一款灾难游戏，当然玩家们要有心理准备了，不管男主角跑到哪里，游戏就会破坏到哪里，站在车上车子就会因为晃动而掉落桥下；跑在路上莫名其妙晃一晃路就会断掉；就连看似安全的大街上，也会莫名其妙的掉落电线杆威胁主角的生命！虽然知道会发生事情，但在一个场景中，玩家却不知道哪里会发生事情，所以必须步步为营，要不然男主角的生命可能就不保了！

在游戏的操纵方面并没有太大的困难，但各种灾难却让你没有喘息的机会，《绝体绝命都市》绝对能够把玩家带入地震的恐惧感中！

寂静岭2

PS2.KONAMI.2001年9月27日.8400日元



与前作相隔两年，《寂静岭2》又带来一股恐怖热潮。本作叙述了詹姆斯某日收到病逝亡妻玛莉的来信，希望他能独自前往过去两人旅游的寂静岭相聚。由于亡者来信内容太令人费解，为了能见到亡妻，詹姆斯还是出发前往该地。途中，他认识了同样要到当地的女性安杰拉，而安杰拉善意提醒主角寂静岭气氛异常，在两人分路后，詹姆斯也发现当地令人不敢置信的恐怖现象……

本作在人物、场景与气氛营造方面，也有细腻的表现，整体呈现出极高的美术设计功力。本作还使用了PS2 "S-FORCE" 立体音效，为本作营造出立体听觉震撼的新感受。

九怨

PS2.From Software.2004年4月1日.6800日元



夜深人静时，不时传来阴森的歌声，据说连续唱完九次后就会发生悲剧……时间回溯到日本的平安时代，故事发生的舞台则是唯美妖艳的京都。一栋神秘的豪邸变成传闻中的鬼宅，进去的人都没有活着出来过。错综复杂的因缘，血肉横飞的驱魔战，使用阴阳术击退厉鬼，并找出隐藏在神秘凶宅中的真相吧！

本游戏邀请人气画家智内兄助负责游戏主要视觉表现画面。游戏中采用多重角色制，随玩家所选的主角不同故事也会产生变化，让玩家可以体验从真实到人类的妒忌、猜疑心等各自不同的人际关系所衍生出的恐怖，可以说是非常特别。

另外，这次由于时代设定是平安时代，正是历史上日本大量学习唐朝文化的时代。所以无论是服装、装潢、甚至是游戏资料画面，无一不是极尽华丽的风格，可以说是日本古代唯美派的极致。

鬼屋魔影 死亡界线

Xbox360.Eden Studio.2008年6月24日.49.99日元



说起恐怖游戏，相信大部分的人都会直接想到《生化危机》之类的恐怖游戏，不过恐怖游戏的始祖，就莫过于《鬼屋魔影》系列了。在计算机还是色块型的3D贴图时，《鬼屋魔影》一代就把恐怖游戏的原型展现给各位玩家，在经历了14年之后，《鬼屋魔影 死亡界线》的推出绝对让许多玩家为之震惊，包含玩法、画面、引擎等，都让喜爱恐怖游戏的玩家眼前为之一亮，本作也是号称系列作品中最优质的作品。

本作当中相当强调生存的概念，游戏当中以恐怖和解谜并行。主角身处在庞大的纽约城镇，除了解谜之外，就是要如何在充满怪物的地区求生。

黑暗

Xbox360.SPIKE.2008年6月26日.7140日元



《黑暗》是一款描写了被黑暗之力Darkness寄宿于体内的主角Jackey，运用这股力量与邪恶黑手党组织对抗的动作射击游戏。

在主角21岁生日时，脑中突然响起令人毛骨悚然的声音："通过你，展现我的力量吧！"之后，遭受养父手下猛烈枪击身陷险境的主角，身上的神秘力量突然觉醒……主角 Jackey 所得到的神秘力量虽然强大，但却必须以黑暗作为能量泉源，在有亮光的环境下是无法使用Darkness的。因此游戏的攻略重点就在于如何破坏光源制造出黑暗的环境。另外召唤小恶魔也是主角所能使用的能力之一，小恶魔也分作许多种类，每种小恶魔都会依照各自专属的AI来协助主角攻击敌人。

本作制造黑暗的设定为游戏的恐怖气氛增强了不少，不过这个游戏所强调的就是视觉的刺激，似乎不是很合亚洲人的胃口。

死刑犯2

Xbox360.SEGA.2008年4月17日.49.99美元



本作首次采取在线的多人模式，以全新的战斗系统来呈现目前颇受欢迎的心理恐怖小说。玩家扮演托马斯，一个遭贬谪的连续犯罪单位调查者，面对可怕的敌人和令人惊心动魄的世界，利用新式高科技法庭工具，一步步解开游戏的难题，揭开覆盖在黑暗城市的秘密。

游戏中敌人具有高度的AI，聪明地迂回敌人才是克敌制胜的快捷方式，而战斗方法也很多元。游戏里有虚拟真实的环境，营造出恐惧的气氛。在这样的气氛下玩家必须利用运用独特并具有创造力的调查方法来解决各种难题，所以耐玩度以及新鲜感都是非常出色的。

勇闯尸城

Xbox360.CAPCOM.2006年8月8日.49.99美元



《勇闯尸城》是一款以死而复活的僵尸为主题的动作游戏，由CAPCOM著名制作人稻船敬二领军制作。故事叙述为了猎取新闻而来到市郊的自由新闻摄影记者法兰克?威斯特，不幸被卷入离奇的病毒感染事件中，面对成千僵尸的袭击，为了自己的生存，只好依靠最原始的武力，迎战蜂拥而至的僵尸。游戏的风格不同于类似故事背景的《生化危机》，而是突出了从僵尸群中以暴力杀出一条血路的爽快感，以及混合恐惧与滑稽的B级恐怖片的黑色幽默风格。当法兰克把僵尸解决之后，还充分发挥摄影记者的天职，拍下对抗僵尸的新闻照片。

生化危机0 Wii editon

Wii.CAPCOM.2008年7月10日.6800日元



《生化危机0》是《生化危机》系列的前传作品，最先于2002年11月在NGC上推出，以初代作品的洋房事件数天前所发生的事件为背景。故事叙述S.T.A.R.S.新进女队员瑞贝卡在搭乘列车前往调查离奇残酷杀人事件时，与逃亡中的原美国海军陆战队少尉死刑犯比利一同被卷入生化危机事件中。为了生存下去，两人必须携手合作面对危机。游戏采用独特的搭档切换系统，玩家通过按钮切换的方式分头操作瑞贝卡或比利，依照状况的不同并肩作战、分头行动解谜。游戏提供独特的道具管理系统，两人除了面对面直接交换道具之外，还可以将道具随意放置在任何场景的地上，让另一名角色取用，不再受限于以往系列作的定点置物箱。

Wii版《生化危机0》完整收录原作内容，并针对Wii遥控器手柄调整了操控方式，算是给没玩过本作的玩家一个补课的机会。

生化危机 安布雷拉编年史

Wii.CAPCOM.2007年11月15日.7340日元



《生化危机 安布雷拉编年史》是以掀起一连串生化危机的大企业安布雷拉公司为主轴的原创新作，除了串联各系列已知的剧情之外，还阐述了安布雷拉最终如何崩溃的未知谜团。

本作的类型为光枪射击游戏，利用Wii遥控器的红外线指针来进行如同传统光线枪射击游戏的玩法，使用枪枝来消灭安布雷拉以生化技术所创造出的僵尸与各种异形生物，并可破坏场景中出现的各种装饰物，如门、橱柜、吊灯等等。游戏收录横跨0到3代的剧情，并以不同的剧本来区分游戏内容，将整个安布雷拉公司的生衰兴亡作一彻底交代。

小岛の视点 Vol.11

是什么打击让小岛消沉 香烟引发起逝去的往事

Hungry for Some Snake?



2005年10月19日

"来自我方的子弹"

人们经常将公司比喻成战场，但是，应该说公司是一个没有战友的战场才更为贴切吧？为什么呢？因为在这个竞争激烈的"战场"上，彼此之间产生"信赖"是那么的难，所有的斗争都围绕着"利己的争斗"为最优先考虑的对象，争斗的对象不仅是外在的，而且也有内在的，今天还是自己人，但是稍不留神马上就变成了敌人，我们的对手到底是谁呢？

实战中最危险的就是"来自我方的子弹"，也就是被自己人的子弹击中，实际上战场的很多伤兵都是这样产生的，昨天的训练中，第一次参加的人，很多也是因为这个原因而退场的。公司这个战场也是一样，为了保护自己不惜向朋友开枪射击，比起外部的竞争来，更多的朋友是因为内部的竞争而彼此翻脸。战场真是太残酷了，在这个商业化战场上没有绝对的胜者，也没有独自的胜者，想在战场上获胜，与"战友"结成彼此间的"信赖关系"是非常重要的。

游戏业界也是如此，同样也发生过"来自我方的子弹"这样的事情。我喜欢创造游戏，所以我可以忍受一些困难。至少小岛组里还有些我的"战友"，单靠组织系统和业务命令是无法结成彼此间的信赖关系的，人是依靠"魂"来联系在一起的。我要和这不多的"战友"一起战斗，为了不让公司成为"残酷的战场"，为了不让游戏业界成为"残酷的战场"，首先，我要扩大"战友"的数量。

2005年10月20日

被"来自我方的子弹"所伤

我的心被"来自我方的子弹"伤了，血压低下、士气低下，一边出血，一边艰难地喘着气。在药店买了感冒药和营养品，对症下药正是得病后的秘诀，不过这次做出反应的时间稍有些迟缓，药店的药师说，吃药后喝一些醋会对身体好一些，于是又买了苹果醋，好喝。

在《Fami通》上刊登了《MGS3》的广告，在第三张光盘的特典映像中加入了一些《MGS4》的相关信息，希望以后会有越来越多的人关注它，也希望它能为更多的人带来快乐。

夜里，稍微吃了一点饭，本日中了两发"来自我方的子弹"，所以没有食欲。去快餐店买了最新品的"南瓜三明治"，最近不知为什么就是特别想吃南瓜。

10月22号到30号，在秋叶原举行了娱乐展，东京国际电影节也于同期召开，SCE公司出席了这次的娱乐展，而小岛组的《MGS3》、《MGA2》也分别在会上展出，当然会上还发布了最新的《MGS4》的预告片，期间，秋叶原的主会场和银座还举行了《MGO》的对战体验活动，真想去玩一把呀，但是今天要检查小岛组的网络工作环境设施。

夜里，为了治愈创伤，去游泳，因为这"来自我方的子弹"我已经连续两天来游泳了。今天回复的很好，昨天也游的很舒服。明天将会再次改动《MGS4》的设定。

被BB弹射到的伤痕还没有完全痊愈，但是虽然伤痕还在，却不是那么疼，不过"来自我方的子弹"却不一样，心里被伤到的地方虽然看不见伤痕，治愈它却需要相当长的时间。

日常会话——"香烟"

在"黑泽"的旁边有一家很有名的香烟店，那里面有相当多的珍品，以前令人怀念的很多牌子，如"若叶"、"艾古"都可以在这里见到，外国香烟的种类也有很多，自动贩卖机里没有的这里一应俱全。因为我不抽烟，所以别人买烟的时候我只会在外面驻足观望。可以说这是一所包揽了古今中外所有稀罕物的香烟博物馆。店里居然还珍藏着昭和时代的藏品，不过那个时代所特有的叫卖方式和买烟人却早已不见了踪影，物是人非，令人感慨。越往里走，越能发现一些令你惊奇的东西，比如各个年代的烟嘴都沉睡在这里，看着身边的这些烟卷，有时，你会觉得仿佛回到了昭和时代，有时，又让你觉得是来到了外国一样。当然，进去不用花门票。



其中最让我流连忘返的要数"high night"这个牌子的香烟了。最近已经几乎看不到这个牌子的烟了，我小时候，爸爸非常喜欢这个牌子的烟，经常买来抽，所以我也因此间接的吸了很多二手烟。很难以忘记的痛苦回忆啊。那时候，爸爸经常三更半夜的出去买"high night"呢，虽然爸爸去世的很早，不过一看到"high night"就会自然而然的想到爸爸抽烟的情形。如果父亲还活着的话，一定还会将"high night"进行到底吧。可能我也会学爸爸的样子开始抽烟吧。也许还会向爸爸借火呢。

我不吸烟，不过并不是从某个时期开始戒烟的，而是一开始就不吸，作风硬派的我为什么会不吸烟呢？我自己看来也有些奇怪，因为我周围的所有人，我那时的朋友、学校的前辈、老师和兄弟，没有一个是不吸烟的。但也许正是因为大家都吸，所以我才不吸呢吧。我想过和别人不一样的人生，从很早以前我就是那样想的，现在回想起来，那时做的决定是正确的。

看到过一个关于用鼻子吸烟的另类故事，好像那个吸烟的人是用一只手堵住一个鼻孔，然后用另一个鼻孔吸，这很想患有花粉过敏症的我的动作，一只手堵着鼻孔，然后再用另一只手堵另一个鼻孔，这样轮番动作。这也太危险了吧，那里面可是有尼古丁的啊，本来用嘴吸得话，还可以吐出来一些，这样一来的话就全跑到肺里面了。

小时候看电影里的坏蛋吸白粉，不懂事的我就把白色的酸梅粉撒在桌子上，用空笔筒来模仿他们，嗯，奉劝那些和我一样不懂事的小孩子们，千万不要随便的就模仿别人，很容易把自己至于危险的境地。

电影《绝密飞行》



夜里看了电影《绝密飞行》，哎？居然还有这样的电影？跟我想象的完全不一样，不过也正因此给人很新鲜的感觉，还以为是三角关系的青春剧呢，其实比那个更加浪漫更加深沉，用全新的数码技术将剧中的角色衬托的更加迷人，感觉特别的干净，也因为导演是Rob Cohen的缘故，全剧始终点缀着他所特有的速度感。本以为结尾曲是"HYDE"的新曲，不过很遗憾，并不是。

比起上面说的那部电影，《鬼水怪谈》的预告片才更加令我震撼，不过公映的时间会相当的晚吧。忽然想起《鬼水怪谈》的日版原作《午夜凶铃》在日本放映时的事情来，因为别人给我忠告说，"小岛你是个很感性的人，所以最好不要看这部片子。"那一定是一部很厉害的电影吧？我至今都还没看过黑木瞳的这部《午夜凶铃》呢，有时间一定要补习一下。

2005年10月21日

在漫画屋买了两卷漫画《常务岛耕作》，不知道为什么，岛耕作的出身经历和我们公司的情形非常的相似，也许是偶然吧，不过我好像是一直追寻着岛耕作的足迹一样。至少我们的职位是如此的相似，在岛耕作刚刚出现的时候，我正在向下一个目标前进呢。

刚看这部漫画的时候，他是《课长岛耕作》，而我是开发主任，在岛耕作积累课长的业绩的时候，我也成为了副部长。当我一跃成为部长的时候，《部长岛耕作》也出现了。当我作为子公司的"副社长"出现时，他也成为《取缔役岛耕作》。我成为子公司的取缔役（董事长），他也变成了《常务岛耕作》，现在的我已经是KONAMI本社的"执行役员"了。



名越武艺帖

当一切都回归到原点上，不光代表学习新的知识，还会遇到很多别的困难。

Vol.18

名越稔洋先生第一次来到台湾，并为这里的游戏制作人们指点迷津，当面对热情高涨的年轻人时，一些措辞严厉的话却总是说不出口，那么他会怎么面对这些年轻的台湾制作人呢？
□责编/蔬菜汁

第十八回 中国台湾参观记

台湾与日本之间，有很多相同点、不同点

12月的某日，鄙人来到了中国台湾，以后就要仰仗中国台湾多关照关照了，理由嘛很简单，在以中国、韩国为首的大陆架国家中，刮起了一阵全新的产业革命风潮，以前这些国家的公司大多以生产型企业为主，接受来自国外的订货，挣取外币来充实公司的经济实力，但是随着内需的逐步扩大，为了加大经济发展的力度以求赚取更多的利益，以技术发展为中心的企业正在逐渐形成规模，其中既有从生产型企业转型过来的，也有以此为目标新近才成立的。



现在的中国台湾为了鼓励技术型公司的创办，由公家出资举办了很多旨在培养研究型技术人才的专门学校，其中就有很多以培养游戏人才和动画人才为目的的专门学校。而我此行的目的，就是作为技术型先进国的游戏人来这些学校进行技术交流的。这是我第一次来中国台湾，到日本以外的亚洲地区参观，这也是头一次，所以好奇心非常的强烈。但是这天气确实是太热了，虽然是12月，不过气温居然有25度，湿度88%，也就是日本的梅雨季节的感觉，呵呵，恐怖吧。

稍微动换一下的话就会汗流浃背，在出发之前我居然带了一件外套呢，看来完全是多此一举，仔细想一想，中国台湾是在比冲绳还靠南的地理位置上，这么热也是情理之中。

看到城镇的样子后，虽然所有的指示牌全部是清一色的汉字，但是风景和日本还真是差不多呢。路人的脸都差不多，而且服装的风格也没什么区别。

原来一点新鲜感也没有啊，也难怪，想一想彼此的文化圈都差不多。但是仔细看一看，也发现了一些不一样的地方，坐在车上的时候看一眼大街，路上行驶的都是轻便摩托，像蚂蚁一样多，我都惊了。

真的真的，一点不夸张，虽然大多数人看来，在路上行驶的汽车是一种简单的代步工具，不过对于国民收入不高的国家来说，汽车是作为高档货存在的，所以数量比较少。我听说，中国台湾当地的法律与日本的也不太一样，对于进口大、中型排气量的摩托有着严格的限制，所以大型摩托入手也是很难的，但是50CC排气量的小型摩托却比较容易入手，所以也就顺理成章地成了大众化的代步工具（编者：这点很像中国其他地区的自行车）。50CC的轻便摩托，应该是坐两个人的吧，可是大街上几乎总能看见像妈妈一样的大婶，后面载着两个，前面的踏板上还站着一个，总共四个人乘坐的场面出现。而且那个样子好像还是理所应当似的，难道他们不怕被警察看到么？

没有游戏厅的感觉怪怪的

走入大型百货店，观察了一下，发现一件事，这里面怎么都没有游乐场所啊。在日本的话，游戏店、弹子房、风俗店比比皆是，但这里一个也看不到。卡拉OK店倒比比皆是，不过除此以外什么都看不见。实际上这也是因为受到了法律的限制，为什么中国台湾这里会没有游戏厅呢？这还要从十年前说起，十年前的中国台湾游戏厅遍地都是，由于经营者钻了空子，那时候的街机里几乎都是清一色的投币型赌博机，但是围绕着赌博机产生的犯罪事件也日益攀升，于是认为“游戏厅”＝“犯罪风纪滋生体”，中国台湾因此对所有的游戏厅等经营场所加以严格的限制，最终导致大量的游戏经营场所崩毁，后来这一限制被写入了条文中延续至今，所以才导致在今天的中国台湾社会，游戏厅几乎根本看不到。中国台湾至今还保留着不在家门以外的地方玩游戏的光荣传统，由此可见这也是网络游戏在中国台湾很有人气的一大原因。这次渡海来到中国台湾的时候又听说，好像本地的条文又渐渐对游戏经营场所有所松动，并越来越趋于缓和，这是为什么呢？前边已经说了，中国台湾正在加大力度鼓励发展对有助于扩大内需的新企业的成立，但是法规方面的条文却似乎对此产生阻碍，所以才有了现在日趋缓和的迹象，不过会不会又成为赌博机滋生的土壤呢？难以想象。这时再看日本，不仅是一个游戏业高度发达的国家，同时也是一个法律、体制健全的国家，当然这只是我个人的看法。希望本次技术交流能将我们日本的经营体制转变的经验介绍给中国台湾，同时希望他们自己研究并构筑出一套中国台湾地区特色的正规体制和经营方法……我是这么想的。如果真能实现的话，那么日本的贸易输出将会增加，而同时对中国台湾来说也会变成互惠互利，好吧？可能我的想法太幼稚了。这里的娱乐真是太少了，难道大家在这样的环境下生活没有问题么？至少让我在这里生活的话，我是绝对受不了的。居住上也许过一段时间就会适应，但是我想压力也会渐渐积攒的吧。顺便提一下中国台湾情侣们的标准生活，是看电影——去商场购物——吃饭——卡拉OK，就是这样简单，简直就是日本高中生的生活嘛。只有商场在晚上22：00以后还照常营业，别的地方都关门了，不过，这里的过夜旅馆却非常之多……惊奇吧。众多的商业街中居然没有几个游戏厅，真是……真是……这样工作压力怎么能不大呢，什么？太直接了？对不起，对不起。



被追赶的感觉当然不好，如果这成为现实的话……

我在不同的地方进行演讲，每次演讲的时间都是差不多一个小时左右，内容都是涉及一些游戏制作时遇到的问题，还有街机和销售方面一些的转变过程，以及我亲身经历过的一些经验等等。旁听的人数大概有150左右，有学生、工作人员还有从事其他工作的人。他们听的都非常认真，有的甚至还拿出笔记本来刷刷的记。

虽然和在日本讲演时说的内容都差不多，但这里的气氛更加让人心情愉快，到处弥漫着一种这个地方才有的对新型产业的期待和一种跃跃欲试的紧张感，每个地方的演讲结束后就去参观当地的专门学校。租赁来的大楼内，内部装修的十分舒服，不管怎么说，办公地点的分数可以给满分。不过说实话，总给人一种“这才刚刚开始”的感觉。设备、器械等硬件设施十分齐全，不过每个学校的课程目标和学习方向好像都还没有最后下定论。换句话说，就是还处在“来，干吧！”这个阶段上。不过这也是没办法的事情，总要有个起点嘛。如果一切正常的话，他们会经历这样的发展阶段，从日本和欧美接受海外订单，通过业务磨练自己的技术，逐渐形成一套熟练、完整的游戏制作体系，吸收各种有用的经验，并最终形成自己独特的风格。但是业界的进步是日新月异的，一边追赶先进的技术一边磨练自己的业务，我个人感觉这真是太吃力了。怎么能是简单一句“那就请努力吧”所能表达的啊。被专门学校的管理者问道，“参观后有什么感想啊？”，这时我真想说出实话，“现在才开始追赶的话，真是会一道坎坷艰辛的道路呢。将来会有数不清的具体的工作要做。”不过其实我真正说出口的是这句，“是，我觉得我们做的还很不够，我们会努力的。”，然后深深地吐了一口气，如释重负。为什么看到认真的家伙就情不自禁要为他们打气呢，真是的。加油啊，中国台湾的游戏制作人们！目标：新的原创娱乐的创造者。爱情旅馆当然不错，你们的但是游戏厅的数量也要适当增加哦。那么，下次再见。

不离手的多媒体操控——次世代主流遥控器火热评测

对以前的游戏主机来说，能观看VCD或者是DVD影碟，似乎只是它们的一个附属功能，在PS时代就能够通过周边来进行VCD的播放，而到了PS2时代，PS2上面也能够直接进行DVD的播放，不过由于当时并没有推出专用的影碟播放遥控器，所以使得游戏机在播放DVD方面就变得非常的麻烦，通过手柄进行遥控器的操作就马上失去了舒适感，想想看，当我们躺在家中的沙发或者是床上看DVD，用遥控器操作的感觉，在那时用游戏机来播放DVD就好比电视机失去了遥控器一样，用手去换台的感觉实在是让人不爽。到了高清时代，Sony的PS3和微软的Xb360都开始以高清为主，无论是游戏还是影像播放都已经能够完全取代影碟机的地位了。PS3功能强大，不但自带蓝光光驱能够播放蓝光电影，还能通过PSN下载高清电影。微软的Xb360虽然没有蓝光光驱，但是内置的DVD播放器能够很好地解码DVD数据所以在视频输出的质量上要强于普通DVD不少，除此之外，微软官方的Xblive同样可以在上面下载高清的视频影像。对于现在的游戏主机来说已经完全能够取代影碟机的位置了，那么各位喜欢在家看看电影的朋友们是不是该为自己的主机配上一款让自己满意的遥控器呢？

接下来我们要为各位读者们介绍三款目前比较流行的遥控器设备，这三款遥控器分别来自PS3、Xb360上，通过遥控器的风格我们可以看出两厂的风格。

□文/莱团

CHECK! 如何评测

评测物品

这次的评测我们选择了三种遥控器，两个PS3遥控器一个Xb360遥控器，其中有一个PS3遥控器是组装产品，在本次的评测中我们主要以遥控器的功能、舒适度以及人性化方面来进行评测，为了本次的评测，我们特地准备了一张变形金刚的HD光盘来测试PS3的遥控器功能……

评测方法

我们会从功能、人性化、重量以及造型上为玩家们从中选出一款适合大家的产品。

评测目的

扫除盲目，让读者们购买到适合于自己的产品。

CHECK SONY bluetooth BD 影音遥控器

参考价格：255元 **商家报价：**240元-280元

适用主机：PS3 **使用电池：**2节5号电池

外形：刚刚拿到遥控器的时候，给评测组一种很简朴的感觉，如果不去使用它，单单从按键分布与外形上来看，很类似于以往老电视用的遥控器，不过这是由Sony推出的产品，自然就会有它独特的地方。

这款遥控器外形很长，采用了磨砂材质，拿在手里的感觉很好。遥控器的正面是按键布局，上面密密麻麻地布满了功能键，如果英语不行的玩家们一定会对此感到头痛无比。

背面的设计基本上与普通遥控器相同，都是清一色黑色的外壳，再配合下端两节5号的电池仓。在背面为了体现人性化，遥控器前方约3/1左右会有一个凹槽，这个凹槽的作用是为了让你在拿着这么长的遥控器时食指会更加地舒服。不过有的遥控器在这道凹槽的设计上过浅，而有的则是过深，在这里不得不对sony设计的这款PS3遥控器的制作感到敬佩，凹槽的深度设计得十分合理，当你把遥控器拿在手上的时候左手食指刚刚好能全部放到凹槽中，凹槽内部与外壳一样也是使用了磨砂设计。所以别看这个遥控器很长，但是拿在手里的感觉要比一般遥控器还要更加舒服一些。

重量：作为家电一线大厂的Sony来说，对于家用电器的设计早已轻车熟路，对于这款遥控器，Sony将多年电视机遥控器的设计经验融入其中，保持传统外形的同时，还在不断地减轻我们手中的分量。在没有装入电池的时候这个遥控器非常的轻，为了更加证明这一点，我们特地选择了一款非常轻薄的空调遥控器来与其对比，在有装入电池的情况下，Sony这款长约8.5cm高约1cm的遥控器竟然要比一款长约6cm高约5mm的空调遥控器还有轻盈，天知道Sony是怎么来设计这款遥控器的。

人性化：众所周知遥控器上面的按键一般都是导电胶式设计，Sony的这款产品当然也不例外，在遥控器的设计上Sony参照了PS系列手柄的设计，将手柄的设计理念与遥控器完美进行结合。首先要想使用这款遥控器就必须要先进行一下确认，在PS3开机界面中选择周边设定的遥控器选项，根据系统提示按住start与enter进行添加，确认添加后就可以使用遥控器上面的十字键进行操作，这里将要说的就是Sony人性化的地方，一般的遥控器通常只有与影碟相关的设定，而这款遥控器却将PS3手柄的大部分功能键都融合在内，这样一来想要选择什么或者添加什么就不用老是手柄与遥控器互相换来换去了。如果你要是有耐心的话，还可以用遥控器来玩游戏哦！这可不是在说笑话，毕竟游戏中要用到的几个按键遥控器上可是全都有啊！



功能：这个遥控器的功能主要分为两种，第一种就是用来播放影片，第二是用来进行对PS3主机的控制，前面已经提到过可以用这个遥控器来进行游戏，这点是确实没有错的，因为在遥控器上拥有包括十字键在内的10个手柄按键，通过这些按键我们能对游戏进行操作，不得不承认的是遥控器按键手感极好，甚至要超越于PS3原装手柄。特别是十字键的设计，八方向整体式设计让玩家们找到了以前土星手柄的感觉。

在这里值得一提的是用PS3来播放DVD影片的效果要远远强于其它DVD播放器，这主要就是因为PS3内部的视频解码器能将DVD视频画质输出到接近于720p的水平，拥有PS3的玩家们不妨试一试这个功能。

在播放器的功能上我们可以很方便地找到许多有用的设定，这些设定往往能够减少你许多没必要的时间，可以说一切的简便操作都在这个遥控器中，无论是想要切换字幕还是分块寻找影片段落，相信我你都可以在遥控器中找到相应地操作。

外形 4 **重量** 5 **功能** 5 **手感** 5 **总评**4.5

遥控器按键功能说明	
Eject	开仓/进仓
Audio	音源切换
Angle	角度调整
Subtitile	切换字幕
clear	清除屏幕
time	显示当前时间与完成时间
red	在播放蓝光电影中使用，可以用来切换讲解频道
green	在播放蓝光电影中使用，可以用来切换讲解频道
blue	在播放蓝光电影中使用，可以用来切换讲解频道
yellow	在播放蓝光电影中使用，可以用来切换讲解频道
display	显示数据
topmenu	回到菜单
popup	调整位置与场所，用来设定开关位置
menu	显示播放菜单
return	返回
options	开启选项
back	退回
enter	确认
view	在菜单中选择View后可以缩放和旋转屏幕
select	选择键与游戏中选择键相同
start	开始键与游戏中开始键相同
后scan	快速播放这里分为1.5倍速、2倍速以及8倍速后退
play	播放当前影片
前scan	快速播放这里分为1.5倍速、2倍速以及8倍速前进
stop	停止播放，再次开始的时候会回到开头重新进行播放
next	下一个节目
slow	慢速播放
step	主要用来进行微调
pause	暂停
slow	慢速播放十字键与游戏中十字键功能相同

CHECK SONY PS3 remote 影音遥控器

参考价格：40元 商家报价：35元-50元
适用主机：PS3 使用电池：2节7号电池

外形：刚刚拿到这款产品的时候它还在包装盒中，由于有背景的映衬所以显得它还算可以，不过将其拿出来之后让我们彻底的失望了。中庸的造型加上让人厌恶的颜色搭配，虽说按键手感尚可，但是有棱有角的导电橡胶按得时间长了很容易让人感觉到不舒服。这款产品

→简单明了的按键，与PS3主机一般配，可这按键也过少了吧，一点多余功能键都没有。

采用了最普通的红外式的遥控设计，既然是这种方式，那一定就会有一个用来接受红外信号的接收器，接收器采用的USB接收器，在外设识别方面与PS3原装遥控器大致相同。

接收器的形状与市面上常见的无线鼠标接收器差不多，都是细长条设计，采用的塑料材质较差，接合处采用的是胶合，在刚刚取出接收器的时候我们发现了一个很有趣的现象，那就是将其插入PS3的USB接口再拿出来的时候USB端已经松动了，仔细一看原来是里面开胶了，这实在是让人感到惊奇，这个遥控器竟然还不如市面上10几元的遥控器质量好。再回到遥控器上，这款遥控器只是专门为了播放影碟而制作，不过看其面板上的功能，似乎对应蓝光播放的功能都是少之又少，将其看成是DVD遥控器似乎会更加恰当。

外形上的惨不忍睹与过少的功能，让其40元的售价得到了质疑，经过评测组内的高人断定，此遥控器的成本甚至不超过10元。这款遥控器毫无手感可言，由于塑料材质过差所以也就得不到什么好评了。

重量：也许重量是它唯一的优点，和Sony原装遥控器不同它采用的材质本身就很差，所以重量上自然就非常地轻，甚至要比Sony的原装遥控器还要轻上一些。这种重量给人一种毫不存在的感觉，夸张一些的说，拿在手里的时候就像是没有拿任何东西一样。如今遥控器在设计上都将手的舒适度放在第一位，可是这款遥控器丝毫不能够让我们看到厂商为人们所考虑到的舒适度。遥控器背面光秃秃的一片，并没有为了舒适而准备的体感凹槽，对于这个遥控器的设计评测组实在是不想再说些什么了。

功能：这款遥控器很有可能只是作为PS3上面的一款普通遥控器出现，这个遥控器上面的功能大多数也只是对应DVD功能，如果当你播放蓝光影碟的话，那么你会发现你能够用到的功能实在是少之又少。安装遥控器同样需要在PS3周边设定中寻找一下，这样才能够正常使用这款遥控器，如果你是用它来欣赏DVD电影的话，那么功能刚刚好，不过还是不能够达到完美水准，对于蓝光的播放，那么它将会有很多功能不被支持，所以考虑到大局玩家们不妨考虑一下原装遥控器。

外形 1　重量 4　功能 1.5　手感 1　总评2.5

←遥控器其实没什么好说的，但细微的手感差别就在其中。

遥控器按键功能说明

Top Menu	主菜单	Next	前往下一章节
Title	回到标题画面	Rewind	快速后退
up	光标功能键上	Display	屏幕状态显示
Left	光标功能键左	Forward	快进
Right	光标功能键右	Play	播放
Down	光标功能键下	Stop	停止
Previous	回到前一章节	Enter	确定

CHECK Xb360原装遥控器

参考价格：随豪华版主机赠送产品
商家报价：单独购入价格160元-200元
适用主机：Xb360 使用电池：2节5号电池

外形：微软推出的产品总是给人一种重量感，无论是过去的Xbox还是今天的Xb360，重量感十足的主机让人们不由得产生一种安全感，虽说如今的Xb360的三红问题总是困扰着无数玩家的心，不过各种外部解决方案逐渐让这个致命的问题慢慢消失，从个人角度讲本人还是十分喜爱360的，无论是游戏还是各种界面的操作都十分对我胃口，自从网络时代来临之后各大主机都可以通过网络来下载资料或者是进行升级。随着网络扩展技术的逐渐成熟，360live上面除了可以下载游戏的试玩版本之外还可以花钱下载一些只有在网络上才会提供的游戏和电影。逐渐上网下载影片，或者直接用Xb360看片已经成为了拥有360玩家们生活中的一部分，那么作为一台准DVD播放器来说怎么能够少得了一个遥控器呢？只要你购买豪华版360，那么你就会得到一个微软专门为喜欢看影片的同学们准备的影片遥控器，当你拿出这个遥控器的时候相信你一定会有和我相同的感觉，那就是太有微软的风格了，结实的机身，简洁而又实用的功能，这个遥控器的外形很讨巧，拿在手里的感觉也很舒服，正面上合理地安排了所必需的按键，背面同样留有让手舒服的凹槽，这是一个很讨人喜欢的“小胖墩”。

重量：既然我们说到这是一个很讨人喜欢的“小胖墩”，那么重量自然就会稍重一些，所谓的稍重也只是和前面两个遥控器相比较，还没有到长时间拿着会让人手感觉得不舒服。在没有安装电池的时候，重量就已经要比Sony原装遥控器重上许多了，当安装电池之后重量就达到了Sony原装与组装遥控器共同的重量，不过这个重量仍然可以让人接受，毕竟我们不是一直握着它，这里的重量测试也只是和这两个遥控器相比，如果要和其它遥控器比较的话，微软遥控器的重量还算是很轻的哦！

功能：由于微软主机内置光驱并不支持正在推广的蓝光格式，所以我们只能用它来欣赏DVD或者是Xblive上面的节目，在影片共享方面，Xblive上内容非常全面，如果你网速较快的话，那么你可就有福了，你能够在上面像欣赏电视节目一样，随意换台，观看电影，以及一些尚未上映的新作介绍。总之在live上才能够真正发挥Xb360的实力。如果你只单单欣赏DVD影片的话，那么遥控器上面的功能同样也可以满足你的需要。

人性化：看到这款遥控器就不得不对它合理的键位设置拍手叫好，对于遥控器的键位安排很好地体现出了微软的科技魅力。在遥控器下端有两个快捷键，一个是直接登录live网络另外一个就是录下当前的视频，这两个功能非常实用，省去了你许多不必要的操作步骤。

遥控器按键功能说明

开关/电源/表示/返回/DVD菜单/情报/回到开始/决定

y：查看菜单/X：选台/A：选台/B：看电视/上网功能键/录像

外形 3　重量 2　功能 4　手感 4　总评3.5

CHECK! 编者按

评测组这次为大家评测的三款遥控器中，很多人都喜欢由Sony生产的原装遥控器，毕竟这个遥控器制作的太专业了，不愧是由Sony制造，在这个遥控器上你能够找到你想要的任何功能，甚至一些你平常都没有见过的功能也在上面，最让人兴奋的功能就是一些游戏也可以用它来进行控制，以往各位在使用游戏机遥控器的时候对于游戏的测试总是需要切换到手柄来进行控制，今天你不需要了，你只需要拥有一个PS3原装BD遥控器即可完全控制你的PS3（怎么这么像电视里面的推销广告？）。对于国内生产的PS3遥控器，评测组并不推荐大家购买，虽然价格很便宜不过功能上确实少之又少，甚至一些DVD所拥有的功能它都不复存在，除了上面这两个缺点之外外壳的材质与内部的做工也并非专业，所以如果大家有PS3的话，还是推荐购买原装遥控器，相信购入之后会觉得物超所值。360遥控器除了针对DVD功能进行强化之外，大部分功能都必须要在Xblive下才可以进行使用……

←遥控器还有许多种类，我们将会在以后继续进行评测。

龙哥热线

因为没有奇迹发生所以只能在家看奥运的龙哥

奥运期间，北京大街上随处可见穿“制服”巡逻的大爷大妈们，以及不时从身旁呼啸而过的警车……

PS2版《怪物猎人2》中哪几把有属性的双手剑较不错，推荐一下？（合成素材……）还有宝石券哪能搞到？水龙的推荐打法，劳驾你了，万能的龙哥！（浙江省嘉兴 邱俊）



PS2上的MH2，其实好的双刀还是不少的，个人认为单机玩的话双雷剑和传说双刃都是很好的选择，前者是走紫电路线升上去，后者是走英雄剑路线升上去。线上玩的话还可以用火龙素材走双焰路线升的火双剑；老山和黑龙素材的双龙剑天地（独龙剑和双龙剑路线）；太古锈块鉴定出来的风蚀双剑做的龙属超绝一门；还有毒属霞龙双剑以及用矿石做的工会水双刃。另外，对双刀来说比较有用的技能这里也推荐几个：斩味+1、业物、心眼、见切り+1、见切り+2。双刀的特点是攻击力不是很高，但是攻击频率却是所有武器里最快的，这一点很好地弥补了攻击力不高的缺点。双刀的缺点是不能防御，但是鬼人化后无视风压，所以使用双刀就是要以攻代守。宝石券的拿法，在集会所4星任务的白水晶原石任务中有较高几率会给你宝石券，还有村长的水晶原石任务也会出，寻宝分数够了才有。至于水龙的推荐打法，其实怪物猎人系列里每个BOSS都有各种各样的打法，也说不上哪个更好。一般的思路首先是考虑近战还是远战，近战打起来会比较快，但是它的铁山靠比较麻烦，远战的话相对而言比较费时，但相对安全一些。近战的话推荐使用毒片手或是麻片手，虽然这些不是其弱属性（水龙是雷弱），但辅助的累计效果也是很可观的。打法有两种，钓或者是炸，青蛙鱼饵可以将其钓出来，音暴弹可以激怒它，也会出来。钓上来后猛砍两套连续技，翻滚，来回在头的右侧两三步远，它很容易喷水，喷水就砍头，如此反复即可，这种打法比较安全。远攻的话推荐使用岩龙弓二型加强击，全部都用三等级的蓄力打头即可。推荐晚上去沙漠的7区打，这样它就不会换区。最后需要注意当水龙快死的时候，背鳍会耷拉下来，切忌不要将其杀死在水里，不然你就只有干瞪眼的份了。

龙哥好！1、请问PSP版《凉宫春日》有没有民间汉化版呢？2、《口袋妖怪》里，怪兽的努力值和亲密度是怎么回事儿？怎么加？还有呀，觉醒草、觉醒火之类的是不是就是觉醒力量呢？像那个捕虫机是什么呀？怎么获得？怎么使用？拜托龙哥了！（河北承德 王思语）



←似乎在我国喜欢《凉宫春日》的人还是不少的。



1、有的，PSP游戏《凉宫春日的约定》已经有简体中文汉化版发布了，该汉化版是由SOSG字幕团与TGBUS汉化组联合制作与发布的。说起来，这个游戏的文本量也是挺大的，达到了68W字，在翻译的过程中由多人交叉流水校对，最后再由一人完成了全文总校对及文本统一。因为个人爱好的原因，龙哥没有深入测试这款汉化版，仅从汉化小组发布的一些图片来看，质量还是有一定保证的，而且随后发布了修订若干个BUG的补丁，喜欢凉宫春日的玩家朋友不妨玩玩看。2、这好像是老生常谈的问题了。努力值是影响能力值的一个隐藏数值设定，而且是十分关键的一个数值。努力值最高510，每项能力的努力值最多是255，也就是说最多只能加满两项能力的努力值。每击倒一只精灵就可以获得相应的努力值，例如击倒一只火鸡可以得到3点的攻击努力值，击倒一只针叶王可以获得3点的速度努力值，每4点努力值可以换来1点的能力值（就是我们在PM状态那里看到的数值）。255/4＝63.75，也就是说，如果加满一项的努力值的话，就可以获得63点的能力值，加满两项的话可以增加126点能力值，比没努力值的妖怪能力会高出相当大一截。击倒任何一只精灵都可以获得努力值，只是得到的努力值的多少不同，要想知道击倒哪些精灵可以获得哪些努力值的话，就需要去查阅相关资料了。还有，除了战斗获取努力值外，还可以通过吃9800元的补药来加努力值，不过吃药最高只能加到100，超过就无法再吃药了。亲密度是表示精灵与训练员之间的亲密程度的数值，最低值为0，最高值为255，此数值越高，表示精灵越信任玩家，有的妖怪需要在高亲密度的情况下才能完成特殊进化。提高亲密度的方法是将其带在队伍里，每走5步增加1点，或者去商店买能够增加亲密度的药也行，亲密度的设定对妖怪和蛋都有效。对，就是觉醒力量，不过觉醒之力的属性并不是由具体的个体值决定，而是由个体值的奇偶数决定的，根据PM的HP、攻击力、防御力、速度、特攻和特防五项数值的奇偶数值排列而组合出相应的属性，具体列表这里就不附了，注意觉醒力量属于特攻。捕虫机是通关之后博士送给你的装备，在草丛中不骑单车的情况下，使用捕虫机，就有一定几率捕捉到平时抓不到的精灵。

亲爱的龙哥，小弟有几个问题向您请教，不回答就上吊！1、《GTA4》的PS3正版多少钱？2、XBOX360多少钱？（主机，65nm）哪一款三红几率低？买主机还要买啥？3、GBA的烧录卡＋烧录器要多少钱？（福建省泉州 Hilo）



1、目前PS3版GTA4全新市场价大约为450左右，少数游戏店也会有成色很新的二手正版游戏出售，价格会低上一些。2、65nm新版XBOX360目前的价格大致在3000-3100左右。其他没啥必须要买的，当然游戏必须入手N张，呵呵。理论上来说，65nm的机子三红几率会低一些，但仍然不能杜绝。3、一百多块钱吧，现在已经便宜得很了。GBA烧录卡是早N年前的东西了，可以说品牌众多，而且技术和兼容性方面也非常稳定，烧录卡这几年的发展主要集中在NDS方面。

龙哥请听题：1、PS2的直读现在共有几种？性能和价格如何？哪种更好用？有没有增强DVD兼容性的？2、《恶魔猎人3特别版》的全部隐藏要素如何打出来？3、《战国BASARA X》的素质如何？（河北滦县 刘志宏）



1、现在PS2基本上都是用的同一种直读，而且不分型号，早已不是当年各种直读满天飞的世界了，所以说，还真是“高科技”啊！2、任意模式通关一次追加画廊模式、追加剧情动画欣赏模式、追加Blood Palace（血宫）模式；以Noraml难度通关一次后出现Hard难度，以Hard难度通关一次后出现追加Dante Must Die难度，以DMD难度通关一次后追加Heaven and hell难度。但丁的老哥维吉尔在特别版中是追加的隐藏人物，他一共有5套服装，只需把除了Heaven and hell难度之外的其余难度各通关一次即可。3、《战国BASARA X》的素质……怎么说呢？整体来讲，这应该算是一款热血格斗游戏，本作的发售商虽然是CAPCOM，制作商却是Arc Systems Work，好在后者有制作《罪恶装备》的经验，这次的表现也还不错，手感和平衡性上的表现都可以说是比较好的，背景音乐完全采用的是1代的BGM，没有新增曲目。画面以2D作为表现让人满意，只不过感觉场景方面和人物不够协调。新增的援护系统与其他

格斗游戏中的援护不大一样，算是一项特色吧，可选择人物的数量偏少，虽然PS2版已经新增了两人，不过还是感觉不够。总体来讲，还是一款比较不错的游戏。

龙哥，我有麻烦了，请帮我解决。最近又重温了一下《合金装备3》，没想到在头天的监狱里存档（斯内克被抓的监狱），第二天玩时，却成了如《战神》一样的杀人场面，我在惊了一下后，重新进档还是那样。之后又重玩，没事。可进监狱存档就成那样了。怎么回事？（安徽六安 张杰）


→在监狱存档再读取的话就会自动进入这个小游戏。

呵呵，不用紧张，那个是小岛秀夫故意设置的一个小游戏。只要在监狱存档的话就会进入这个名为“斯内克的噩梦（Snake's Nightmare）”的小游戏。这是一个类似无双的恶搞小游戏，你要做的就是不停地斩杀不断冲过来的敌人，Snake摇身一变成Dante了……进监狱后使用The Sorrow给你的密码（需要在剧情动画中按R1查看）就能开门，或者装死也行。出去后再存档即可。

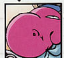
召唤你，龙哥，快帮我解决问题吧！1、《太鼓达人DS2》极难模式，有啥BUG可过。乱键太难过了，正常都按不到吧？2、《王国之心2+》要如何去讨伐13机关哦？3、《忍龙DS》最终BOSS，那条黑龙最后的一口，有啥方法可以简单避过，我每次都死在那里。4、今年高考题是什么？（贵州省凯里 刘超）

1、你问的是鬼难度吧，乱键这个设定确实让难度增加了不少，但是BUG啥的却是没有的。《太鼓达人》这样的音乐游戏，操作其实非常简单，想要通过高级别的挑战，主要还是多挑战熟悉它的节奏和按键分布规律，脑子和手都要反应足够快，别急，慢慢来。通过BUG完成的想法，这已经失去了这个游戏本来的乐趣了。2、对十三机关成员的讨伐是FM版（FINAL MIX版）中新增的内容，需要注意的是，FM版分为表十三机关和里十三机关。表十三机关是在游戏的过程中，去一些特定的地点就会遇到以该成员武器为标志的光球，上去调查并选择第二项就可以开战了。就表十三机关而言，有8个是原本就有的，这里不再赘述，新增的5名其出现地点分别是：第二次阿格拉巴，刚进入阿格拉巴的商人家（No.4）；第二次黄昏镇，空地剧情之后（No.5）；第一次竞技场，亡者洞窟最深部，打败Demyx之后回来才能调查（No.6）；第二次野兽城堡，野兽房间剧情之后（No.11）；第一次皇家港口，到达死之岛时（No.12）。而里十三机关的出现条件则是在虚无城的“追忆洞窟”中打的，这次是十三个人在一块，不用再到处跑了。具体是在追忆之洞里的最深处，虚空城千人斩剧情完成以后，城通用口出现新迷宫入口，洞内是新的BGM，必需要练变身能力才能完全闯入最深处，里面的敌人都非常强，要到达洞的底部必须要学会高跳、二段跳和滑翔能力，推荐至少练这些变装到lv5以上。洞的最深处为里十三机关的单人挑战赛，中途没有存档，不过只要走到过一次最深处后，之后可以直接从后门进出，新出／入口在建设中通路。顺便说一声，里十三机关的讨伐难度相当之高，请做好心理准备。3、很简单啊，最后那一口的时候它会趴在地上，此时只要你上去砍它一刀它就会咬你，被咬中就直接GAME OVER。但是这一刀是必须砍的，由于进入该阶段后在你砍它之前是不会主动攻击你的，所以可以先计算好距离，砍它一刀后马上利用翻滚躲开它的咬，非常简单，这里应该顶多在第一次玩的时候不清楚这个设定而中招，第二次就能搞定了。4、这个……

老龙哥啊，我特想知道《恶魔猎人3》中如何才能双打？还有我玩《暗夜杀机·结果》到那个需要两张卡片开的门，可我只找到了一张，另一张在哪儿？拜托龙哥告诉我吧！（重庆 朱康伟）

呃……我好像还不算老吧？《恶魔猎人3》中的双打在第19关中才可以使用，2P按START键可以控制但丁的老哥维吉尔，此战中维吉尔没有手枪，全身无敌。另外就是在但丁学会分身（Doppelganger）这个职业后（第16关），2P就可以控制分身进行游戏。《暗夜杀机·结果》的问题，第一次到达这个门的时候先不用进去，先进入右手边的门（编号G136），用球棒打破窗户玻璃后可以外出。出去后换成Corey攀爬靠窗边的墙，过去后对准铁管按X键，然后反转L3扭将阳台下方打开一个口，再换Amy下楼梯，此时电脑会操作Corey从阳台口跳下来，此时再换成Corey跳上阳台口拉Amy上来，便可进入窗口。进去后需要解决掉一只大型蜘蛛，之后走到大门旁的病床，便可入手第二张StaffCard。开启大门出去后会发现一座暂时无法使用的电梯，在走廊上可取得一份关键报告，看完后来到刚刚需要插两张卡的地方，将卡插入后进入该病房就会发生剧情动画……

龙哥，有问题请教，希望给予解答：《战神·奥林匹斯之链》中我在四个手持盾牌的石像那里卡关了，本来已经把石像放对了位置，也把“太阳盾”打开了，可是后来从那个“升降机”下去后，接下来就玩不过了，请龙哥快快解答下，十分感谢！（新疆乌鲁木齐 蔡润）



用太阳盾可以打开王座背后的门，之后沿着台阶回到神庙外面，消灭全部的敌人后使用盾打开地上的开关，新的台阶出现。顺路走下去，进入大厅之后将两个雕像推进去，中间的台阶可以拉出来。除了上层的箱子之外，注意台阶左边，那里有暗道，趁着它还没有缩回去，立刻钻进暗道里。里面密室的机关需要先将两座雕像调整角度，使其反射的光都集中在中间的墙壁上，然后跳到光线集中的地方按L键，一束光会反射到对面，按照提示，连打○键，完成之后回到刚才的屋子里，调查马的雕像，一开始在神庙门口的马车中有一匹马被启动了，出现新的道路。之后是去The Caves Of Olympus的冒险，没有难点，当你使用太阳盾将雕像的射线调整好启动完机关后，需要回到最初的马车雕像处。路上有一点需要注意，那就是在有马的雕像的那个房间，需要先将右侧的半截石柱推倒内侧靠墙的地方，然后从上方跳到石柱上发动反射才行。


←这个机关不注意的话可能会在此卡上一段时间。

龙哥，又来麻烦你了：1、《战神》玩到在水中的那一关，到了一个随时会把人压死的模板的机关那，该怎么过呀？2、《天诛3》力丸的钟乳洞一关，过到一半过不去了，help！那一关的目标是什么？这2个问题困扰了我多年，请龙哥一定指教。（甘肃兰州 王晓昊）

1、过水中机关有两个要点，一是要知道在水中先按住R1蓄满力再松开就可以瞬间游出相当长的一段距离，根据蓄力时间的不同冲刺的距离也不同；二是那段水下通道有两个凹陷的小坑是可以钻下去躲避机关的。利用这两个技巧算好距离和时间，就能通过。2、力丸钟乳洞那一关的地形比较复杂，推荐多用忍具配合，在后面有水的地方用滚动方式前行。简单流程如下：开始先跳到前方眺望台杀掉忍者，进洞后会有两个忍者在谈话，向里走到分支路口向右行，尽头下方有两个忍者，下去再向右上方用飞爪，上去右行，只要有坑就下去。之后会来到一个平台，向右直接跳到底，到牢房处靠左再向右上去，尽头处跳下，向前走来到周围全是水洼的地段。靠左来到木桥处，上去便可来到终点。本关的BOSS是鬼阴，他的旋风腿、无影脚都比较厉害，当他的血少的时候还会喝神命丹，这时可以用炸弹、地雷打断他；之后还需要对付鬼阴的真身，打法相同，只是真身的攻击力有所增强而已。



开发速度惊人，游戏品质虽无飞跃但却平稳提升
画面进化有目共睹，系统变化令人惊喜！
传说首次登陆XBOX360主机，系列走上新纪元！

System Point

背后攻击：本作的敌人是可见式敌人。在大地图上被敌人从背后偷袭时，玩家的队伍不再陷入眩晕状态，而是直接派遣主人公和其他三名非指定出战角色出阵，也就是说排列序号靠后的三名队员。想要让敌人陷入眩晕状态，则要先对其使用解谜用的魔法戒指。

战斗特殊任务：在对BOSS战中会出现一些附加的特殊战斗任务，比如完成连击、麻痹敌人等，完成了任务后可以解开成就并得到奖励。

特殊怪物：在地图上行动时，玩家会遇到一些体型庞大的怪物。这些怪物比一般的怪物要强上几十倍，遇到了一定要多加小心。不过它们通常都是守卫宝箱的怪物，不会主动追击玩家，也不会影响玩家正常的剧情通关。

爆气槽：发动攻击时屏幕左下方的爆气槽逐渐增长，爆气后普通攻击，术、技攻击的连携不受任何限制，可相对简单地完成高等级连击。爆气状态下发动奥义攻击时长按A键，可以发动人物的固有技。

XBOX 360 X360	本刊译名：薄暮传说		2008年8月7日
角色扮演	BANDAI・NAMCO	7800日元	日版
DVD-ROM	1人	387KB	12岁以上

STORY LINE
过关斩将轻松穿版

Point 帝都ザーフィアス

1、出门后一直向前走，水池前剧情。
2、去贵族区域途中从记者处得到特殊物品ワンダーログ。
3、从モルディオ家左侧窗户进入房间。
4、调查2楼的门引发剧情。
5、BOSS战：アデコール、ボッコス，毫无难度的教学战。

获得物品：アップルグミ、スペクタクルズ、スペクタクルズ

小剧情：下町の日常について、ユーリの貴族观

Point 帝都ザーフィアス城

1、从狱友处得到牢房钥匙。
2、调查木箱取回自己的行李。
3、强制战斗：ナイトフェンサー×2，注意防御各个击破。
4、遇到エステル后，强制战斗，ナイトフェンサー×2。
5、在食堂可以回复HP、TP。
6、フレン房间内BOSS战：ザギ。敌人速度快，攻击力较强，及时防御。削减对手一半体力后，エステル参战。
7、女神像房间接近女神像后，剧情。
8、推动神像进入地下。
9、强制战斗：ラトラト×7。
10、移动箱子从梯子返回地面。

获得物品：アップルグミ、スペクタクルズ、オレンジグミ、ホーリィボトル、マント、ライフボトル、タマゴ、ライフボトル、アップルグミ、アップルグミ、ホーリィボトル、オレンジグミ、パイングミ、200ガルド、ライフボトル、オレンジグミ、アップルグミ、ライフボトル、スペクタクルズ、アップルグミ、ホーリィボトル、150ガルド、200ガルド、オレンジグミ

小剧情：牢屋に入れられて、追っ手が来るぞ、とんだ拾い物、侵入者ザギについて1、フレンについて、城であった怪しい男

Point 帝都ザーフィアス

1、贵族区剧情。
2、下町市民区见到ハンクス剧情。
3、离开城市剧情。
4、ラピード加入。

获得物品：ワールドマップ、オレンジグミ×4、ミックスグミ×4、ライフボトル×4、パン×4、タマゴ×2、500ガルド

Point デイドン砦

1、出城向北到达。
2、剧情特技说明后，得到特殊道具。
3、从骑士团诘所2层梯子到达上方，与？？？对话。
4、桥附近剧情后，进入休息设施区。

获得物品：スペクタクルズ、オレンジグミ、アップルグミ、ミルク、タマゴ

小剧情：下町のみんなありがとう、エステルという呼び名について、はじめましてラピード、旅することについて、大立ち回りについて、ギルドについて

Point クオイの森

1、出城后向西，到达クオイの森。
2、魔导器处剧情后，得到料理菜单サンドウィッチ。
3、剧情后カロル加入，并获得特殊物品怪物图鉴。
4、离开森林后前往花の街ハルル。

获得物品：アップルグミ、アイアンサークレット、スペクタクルズ、パン、タマゴ、ハードメイル、ライフボトル、オレンジグミ、マント

小剧情：战いは见て覚える、战斗への心构え、エステルの知ってる咒いの话、これが咒い！？、ラピードにお

礼、犬にだってプライドがある

Point 花の街ハルル

1、同伴们离开后，宿屋附近剧情后**エステル**回归。

2、**ハルル**大树前剧情。

3、**よろず**屋剧情后与**カロル**对话，**カロル**加入。

获得物品：アップルグミ

小剧情：旅は道連れ、折れた剑について、**カロル**って何者？、**ハルル**の树について、地图について、**カロルとラピード**

Point クオイの森

1、存盘点附近得到**ニア**の実。

2、BOSS战：**エッグベア、ウルフ**×2、**アックスビーク**，先消灭杂兵再合力消灭**エッグベア**。

3、出口处**ルブラン**剧情。

小剧情：ラピードと仲良くなれ、**ニア**の実がなぜ？、结界魔导器について

Point 花の街ハルル

1、长老家门口与长老对话，得到**ルルリエ**の花びら。

2、**よろず**屋对话后合成**パナシーアボトル**。

3、**ハルル**の树前剧情。

4、宿屋附近剧情后，去长老家引发剧情。

获得物品：ホーリィボトル、カクテルボトル

小剧情：魔导器について、**ハルル**の树で赤眼发现、**フレン**って何者？

Point 学术闭锁都市アスピオ

1、离开花の街**ハルル**后向东前进。

2、看门士兵处剧情后，调查左侧小门。

3、调查？？？门，进入**リタ**家。

4、调查散乱的书山，**リタ**出现。事先可以调查魔导器模型、黑板、书架。

5、**リタ**加入。

6、调查**リタ**家2层的书，得到特殊物品。

7、调查会动的萝卜得到料理菜单。

获得物品：アップルグミ×3

小剧情：元骑士团、本がいっぱい、**リタ**について、**エステルと呼んでください**

Point シャイコス遺迹

1、出城后向东。

2、进入遗迹后继续直行引发剧情。

3、调查魔导器得到解谜用魔法戒指。

4、台阶附近强制战斗。

5、对石柱阴影处的发动解谜魔法，出现隐藏道路。

6、沿路解谜出现台阶。

7、对存盘点附近魔导器使用解谜魔法。

8、BOSS战：**ゴライアース**。在正面攻击无法连击，尽量从背后发动攻击，战斗时尽量不要在敌人正面，以免被敌人打飞。

9、返回途中强制战斗，**ゲコゲコ、オタオタ**×2。

获得物品：スペクタクルズ、ライフボトル、800ガルド、ハーフガード、アンバークローク、レザーブーツ、アップルグミ、オウカ、锁、**ロングソード、グレートアックス、オレンジグミ、スティレット**

小剧情：遗迹探索、**ソーサラーリング**感想、お城って言わなかった？、**リタ**战斗の心得、杞忧って言うんだよ

Point 学术闭锁都市アスピオ

1、从**リタ**处得到通行证。

2、在**リタ**家剧情。

3、中央广场处**リタ**重新加入。

小剧情：リタの疑いが晴れたことについて、**はかない子**って谁のこと？、**このメンバー**で旅するのか、学术都市の沿革、**リタ**っていくつ？

Point 花の街ハルル

1、在**ハルル**树前剧情，**リタ**加入队伍。

2、返回途中强制战斗：**アデコール、ボッコス**，从此可以在战斗中爆气，发挥连击的威力。

3、剧情后离开。

小剧情：小さなハートに大きな**エモノ**、树の　突瞍摔膜い啤ｖ辚郡去糙浴

Point エフミドの丘

1、街道骚乱剧情。

2、进入森林后一直向上走，剧情。

3、由于下一场BOSS战比较难，建议在这里多练练级。

4、BOSS战：**ガットゥーゾ、ガットゥーゾ・ピコ**×2。先消灭两名杂兵。在花附近战斗不分敌我，均会陷入麻痹状态。BOSS的冲刺攻击高攻击力，并且附加眩晕，因此一定要防御。BOSS的弱点为火，多使用火属性攻击吧。

5、战斗胜利后继续向左走，海边剧情。

6、回到街道上得到帐篷。

7、沿着海岸向西，到达港口城市。

获得物品：ポイズンボトル×3、**フランシスカ、ミックスグミ、マフラー、ライフボトル**×2、**タマハガネ、オレンジグミ、アーメットヘルム、ホーリィボトル**、2000**ガルド**

小剧情：ナンって　です？、龙使いについて、骚动なしでは进まないのね、结界魔导器の价值、**フレン**と会えるのか？

Point 港の街 カプワ・ノール

1、全体解散后，在道具屋边上的小路强制战斗。以主人公的实力可以轻松取胜。

2、**フレン**剧情后与宿屋外的**カロル**等人对话。

3、调查宿屋的门选择"**はい**"，**カロル、リタ、ラピード**加入。

4、宿屋左边房间剧情后，走出宿屋，**エステル**加入。

5、执政官邸门前剧情。

6、与市民们对话，在这里可以玩色子。

7、找到**フレン**剧情后离开城市。

8、出城后向右走，攻击地图中的显眼的金色怪物。

9、胜利后回城，在宿屋中完成剧情。

10、执政官邸前剧情。

11、在宿屋附近可以得到料理菜单。

获得物品：パナシーアボトル

小剧情：ユーリの忧い、潮风が……、**フレン**との再会について、执政官の恶性についての所见、**ウィチル**と**リタ**は知り合い？、**フレン**の感想、强制调查权限って？

Point 港の街 カプワ・ノール执政官邸

1、向右走击败怪物得到小钥匙。

2、向北走用小钥匙开门。

3、击败怪物得到小钥匙・狼。

4、开门后继续前进引发剧情。

5、龙使剧情。

6、BOSS战：**バンディッド**×3，毫无难度的战斗。

7、BOSS战：**ザギ**，没有杂兵捣乱可以轻松战胜对手。

获得物品：ナイトソード、皮の**ムチ、グラディウス、コタロウ、ござ**

小剧情：レイヴンについて、龙使いについて

Point 港の街 カプワ・トリム

1、进入宿屋右边房间引发剧情。

2、全体解散后与**レイヴン**对话。

3、从左边离开城市，向东北走过桥后继续向前。

4、调查灯台守家门口的大鱼得到料理菜单。

获得物品：ホーリィボトル、クジグミ、ポイズンボトル

小剧情：危机一发**ね、ザギ**について、流通据点**ここはトリム、レイヴン**について；魔核の情报探して、地震で崩坏した

System point

FS系统：本作增添了耐久值这一新要素，玩家不断使用对应的术、技发动攻击，敌人在体力损失的同时，耐久值同时下降。当耐久值下降到一定程度时，敌人身上会出现颜色鲜艳的图标，此时按下RT键则可秒杀敌人。完成秒杀后，玩家不但可以自动恢复HP、TP，还会根据怪物种类不同得到不同的奖励。

↑在英俊男主角的帮助下，善良的公主逐渐成长。

武器技能：本作增添的新要素，武器除了可以提高攻击力外，还会附加各种技能。装备武器战斗一定时间，获得足够的LP值时，玩家可以修得附加在武器上的技能。替换别的武器后，玩家依然可以使用前一把武器上附加的技能。技能分为攻击系、防御系、移动系和辅助系四类。

异常状态	
毒	HP逐渐减少
精神污染	TP逐渐减少
麻痹	发动攻击时，一定几率攻击不能
虚弱	最大HP减半
术技封印	术、技使用不能
技能封印	技能效果全部取消
石化	行动不能
睡眠	行动不能，遭受攻击后自动恢复

Point 亡き都市カルボクラム

1、剧情后调查传送装置。

2、向左前进，剧情后顺梯子下去。

3、启动机关剧情后，去右侧小屋调查书架得到密码1。

4、启动机关选择"まっすぐ移动"。

5、启动机关选择"左に移动"。

6、右侧建筑物内得到密码2。

7、瀑布侧剧情后进入强制战斗。

8、中央建筑物品楼上传送，选择"まっすぐ移动"。

9、调查建筑物二层的书架，得到密码3。

10、返回屋顶有建筑物的房间，进入地下。

11、调查机关输入密码"たいよう"，并选择汉字"太阳"。

12、BOSS战：畏怖**されし**巨体：敌人身体庞大，并且会降我方攻击力，战斗时尽量绕到背后发动攻击。

获得物品：パラライボトル×3、**エペ、ラウンドペレット、ござ、オレンジグミ、リミッツボトル、スペクタクルズ**×3、**アップルグミ、キングサイズベルト、アップルグミ**、1000**ガルド、パープルリボン**、3000**ガルド、ライフボトル、パラライボトル、ヤタガラス、オレンジグミ、ツルギ、ラメラレザー**

小剧情：クビになった**カロル**、地震で崩れた感じじゃない、魔狩りの剑とは？、**エステル**の历史探访、街は迷路状态、**エアル**醉いについて、**バカドラ**とか

Point 新兴都市ヘリオード

1、剧情后离开骑士团本部，全体解散。

2、宿屋前强制战斗，**アデコール、ボッコス**：还是教学战，注意防御即可。

3、宿屋二楼与士兵对话后，宿屋外**フレン**对话剧情。

4、宿屋休息剧情后，**カロル、リタ、ラピード**加入。

5、魔导器前**エステル**加入。

6、骑士团本部与**フレン**对话后离开。

7、全体解散，主人公返回宿屋。

8、剧情后到广场引发剧情。

9、离开新兴都市向西北前进。
10、调查骑士团本部的晴天娃娃获得料理菜单。
小剧情：エステルはお姫様、取り调べとか色色、未知の魔物とか魔狩りの剑とか、アレクセイについて、エテルと呼ぶようになった

Point ギルドの巢窟ダングレスト

1、广场剧情后回到入口方向，完成两次强制战斗。
2、向左侧前进强制战斗。
3、行会联盟本部前剧情后，从西出口离开。
4、调查行会联盟本部的金蛋获得料理菜单。
获得物品：パナシ—アボトル、ホ—リィボトル
小剧情：リタの变心、この街いったいどうなってんだ、百ギルドの常年、フレンは何をしに？、ギルドの街ダングレスト、ドンってどんな人？

Point ケーブ・モック大森林

1、剧情后**レイヴン**加入。
2、途中**カロル**学会特技“击虫ブレス”
3、存盘点附近BOSS战：**ギガラルヴァ**，敌人的弱点为光与火，攻击力不强攻击速度较慢，被连续攻击后有很长的硬直时间。
4、**デュ—ク**剧情后返回**ギルド**の巢窟ダングレスト。
获得物品：オレンジグミ、エストック、バスタ—ドソ—ド、チェ—ンウィップ、ウィ—クボトル、ラビットシンボル、ポイズンボトル×2、リミッツボトル（宝箱敌：シ—ド）、マインドボトル×3
小剧情：レイヴン、まじうさんくさ、コワイものはなぁに？、抜け道の达人、森の奥にいた谜の男

Point ギルドの巢窟ダングレスト

1、行会联盟本部大首脑室剧情。
2、全员解散后去左边的地牢与**フレン**对话。
3、广场剧情后**エステル**、**カロル**加入。
4、酒吧前**リタ**、**ラピ—ド**加入。
小剧情：ドンについて、どこまでもうさんくさいレイヴン、フレンピンチ＆阴谋について、フレン＆ドンの思惑＆黑幕？

Point 齿车の楼阁ガスファロスト

1、强制战斗，敌人虽然有8名，但能力颇低，开战后可以使用几次苍破刃削减多名敌人体力。
2、剧情后**ジュディス**加入。
3、去左边房间取回武器，**ジュディス**得到**ウォ—バイク**。
4、接近绿色光球魔法戒指升级。
5、对右侧机关发射魔法出现台阶。
6、在二层得到**リミッツデュオ**。
7、离开室内全体成员加入。
8、从梯子上三楼剧情。
9、启动各层的齿轮，然后返回一层启动大齿轮。
10、继续一边启动齿轮一边前进，需要注意的由于场景黑暗，寻找道路格外费劲。
11、记录点存盘后上楼。
12、BOSS战：**バルボス**，开战后先把周围的机器摧毁，否则敌人会不断召唤援军。BOSS攻击力较高，注意防御。
13、调查迷宫四层的小风车得到料理菜单。
获得物品：ミックスグミ、ライフボトル、スペクタクルズ×3、スペシフィック、パイングミ、バトルス—ツ、オレンジグミ、クレセントアックス、レザ—コ—ト、ホ—リィボトル×3、リベットベルト、クラマ、オレンジグミ、ブル—ドラゴン、ウィザ—ズホルン、ホ—リィクロ—ク、スパイクハンマ—、レモングミ、スマッシュボウ、ハルバ—ド、フィ—トシンボル
小剧情：ジュディスの铠、强い绊、ユ—リ二刀流？、纤细なお年顷、合流できてよかったね＆ジュディスについて、信赖关系、ラピ—ドとジュディス、ガスファロストの塔について、変わった者の一部、カロルのカバン

Point ギルドの巢窟ダングレスト

1、接近士兵们剧情。
2、宿屋剧情后全体解散。
3、暗杀**ラゴウ**后，主人公与**ラピ—ド**均获得称号。
4、多段剧情后离开。
5、出城后不久剧情。
6、与全体对话后，与**ラピ—ド**对话选择“见张りを任せて休む”。
7、**カロル**获得称号“凛凛の明星の首领”。
小剧情：次から次へといったいなんだ、ダングレストを袭った魔物について、魔物がしゃべった！、ギルドの立ち上げ

Point 新兴都市ヘリオード

1、宿屋休息剧情。
2、宿屋外与**ジュディス**对话。
3、魔导器附近剧情。
4、与站岗士兵对话后，从**エステル**、**ジュディス**、**カロル**三人中选择一人色诱士兵。根据选择不同发生不同剧情。喜欢恶搞的选择**カロル**吧。
5、与商店店员对话，手中有“柔らかい尾”、“バジリスクのうろこ”、“小型鸟の羽毛”与店员再次对话。如果手里没有可以从城市周围的怪物身上得到。
6、剧情后从主人公和**カロル**中二选一。
7、骑士团本部**リタ**剧情后，**リタ**加入。
8、广场**キュモ—ル**与**イエガ—**剧情。
9、调查升降机到达工地，在深处引发剧情。
10、BOSS战：BOSS：**イエガ—**、**テイタ—ヌ**×3，先消灭杂兵再打BOSS，战斗难度不大。
小剧情：ギルドの目标、新たな旅、ラピ—ドもギルドのメンバ—？、姬样の一大决心（选择**エステル**）、ジュディスみたいに（选择**ジュディス**）、ボクかわいい？（选择**カロル**）、苦手な格好（选择**ユ—リ**）、割と似合ってたかも（两次都选择**カロル**）、ここでリタ登场、イエガ—しゃべり方、フレンの考え、キュモ—ルもイエガ—もツ—ン！、空腹は最高の调味料、野生の目觉め？、なんか食べさせて……、これがギルドの构成员だ！

Point 港の街カプワ・トリム

1、宿屋休息剧情，**レイヴン**获得称号。
2、与同伴们对话，在街入口与**ジュディス**对话，然后回宿屋与店主对话休息。
3、全体集合后向港口方向前进引发**ヨ—デル**剧情。
4、港口与**カウフマン**对话，调整后再次与她对话选择“はい”。
小剧情：三つで一つ

Point 海上

1、可以控制船移动。
2、强制战斗：**プレデント**×5，无难度的战斗，注意各个击破。
3、海上大雾后剧情。
小剧情：船出は危险な香りなのね

Point 幽灵船アーセルム号

1、与同伴对话决定一起探险的队员，之后会切换其他三人行动。
2、进入船舱深处剧情后，替换可控制队伍。
3、从了望塔沿路一直前进。
4、两队合流，记录后上楼调查骷髅。
5、强制战斗：**アンカ—ガイスト**×2、**ポルタ—ガイスト**×3。
6、从甲板上找到缺口，打开梯子。
7、返回**フイエルテイア**号剧情，**リタ**获得称号。
8、接近**ノ—ドポリカ**剧情。
获得物品：シ—ルボトル、リミッツボトル、スペシフィック、トリ—ト、トライデント、オニボウチョウ、レモングミ、オレンジグミ、ライフボトル、シ—ルボトル、スペクタクルズ×3、タケミカズチ、スパイプサイフォス、ライス、海苔、サ—モン、スペシフィック（宝箱敌：フエイク）、ホ—リィボトル、リミッツボトル、パイングミ、ミックスグミ、ござ、オレンジグミ、リミッツボトル、シ—ルボトル、4000ガルド、バイキングハット、ホ—リィシンボル
小剧情：幽灵船のお乐しみ、镜の向こうに、ボクが助ける、胁える少女、やっぱりみんな一绪が安心、箱について

Point 斗技都市ノードポリカ

1、斗技场深处与**ナッツ**对话。
2、与宿屋店主对话选择“もう休む”。
3、港口**ラ—ギイ**剧情后，在斗技场前台附近与**ラ—ギイ**对话。
4、与前台对话选择“はい”。
5、四连战，前三场的战斗毫无难度，第四场与**フレン**战斗，坚持一定时间或者主人公体力为1强制结束。
6、**ザギ**乱入剧情。
7、BOSS战：**ザギ**，敌人虽然速度很快，但在普通状态下攻击力颇低。敌人爆气后请注意防御，否则很有可能被他的一串连击秒杀。
8、战斗后出现很多魔物，随意消灭两只引发剧情，**ジュディス**、**ラピ—ド**离队。
9、斗技场入口**ジュディス**加入，港口**ラピ—ド**加入。
10、出城后沿着道路前进，到达**カドス**の喉笛。
11、前台附近可以得到料理菜单。
小剧情：ベリウスについて、ボクらの目的は？、ラ—ギイについて、五大ギルドの后ひとつ、今回の骚动について

Point カドスの喉笛

1、入口完成简单的强制战斗。
2、路上有一只比较强大的怪物守卫宝箱，不过可以不打。
3、第二存盘点剧情。
4、BOSS战：**プテロプス**，大群蝙蝠的合体怪物，弱点为光。被攻击到一定程度分散，由于分散后敌人过多，请注意及时恢复。
获得物品：シ—ルボトル×3、リミッツボトル、マイティガ—ド、スパイクボウ、ベルベ—ヌ、8000ガルド、ウォ—ハ—ブン、アクアマリン、カクゴノキロク、スパインリッパ—、ジライヤ、シルバ—サ—クレット、简易テント
小剧情：ユ—リの本音、日日积み重ね、魔物がエアルを食べた！、エアルクレ—ネについて、イエガ—について

Point 水と黄沙の街マンタイク

1、进入街道后全体解散。
2、与**レイヴン**对话、湖边找**エステリ**、向右走找到**カロル**、宿屋与**リタ**对话。
3、西出口处**ジュディス**对话、商店前剧情后，**ジュディス**获得称号。
4、休息后去湖边引发剧情，得到**ガラス**玉。
5、离开城市前剧情。
6、调查活动仙人掌得到料理菜单。
小剧情：骑士团について、オアシスの结界、沙漠について

Point コゴール沙漠

1、一直前进引发补充水分剧情。
2、一边破坏仙人掌一边补充水分。
3、下一个场景剧情。
4、绿洲存盘点附近沙漠左侧发现夫妇剧情。
5、BOSS战：**アウトブレ—カ—**，白天怕水夜晚怕火的怪物，正面攻击力极高但背后却是弱点，尽量从背后发动连击吧。
获得物品：スト—ンボトル×3、フラムヴェルジュ、リミッツボトル、ミズチ、フェニックスガ—ド、エアスト—ン×3、ラビットショット、ストライプリボン、

シルバーサークレット、グローイングリボン、フレアマント、アクアマント
小剧情：沙漠旅、魔物の存在意义、夫妇について、だらだら、ぐだぐだ

Point 古墓の乡ヨームゲン

1、离开宿屋剧情。
2、得到フェローの羽根后全体集合。
3、广场与ユイファン对话得到“澄明の刻晶”。
4、贤人房间内デューク剧情后全体解散。
5、贤人房间内与リタ对话，出口处与ジュディス对话，找到カロル、エステル对话。
6、休息后离开城市。进入野外场景时可以选择穿越沙漠或者是野外前进。
7、宿屋内可得到料理菜单。
获得物品：アワーグラス、オールディバイド、リミッツボトル、简易テント、ストレンジマーク
小剧情：魔物というより化け物？、フェローに会えなかつたことについて、好きな理由と嫌いな理由、结界のない街、澄明の刻晶について、デュークについて

Point 水と黄沙の街マンタイク

1、进入城市剧情后全体解散。
2、暗杀キュモール剧情。
3、湖边フレン剧情。
4、离开返回カドスの喉笛。
小剧情：この街の骑士团の具合について、キュモールは行方不明、フレンについて2

Point カドスの喉笛

1、入口剧情，下一场景剧情。
2、沿路引发多次剧情。
获得物品：シンクレアーサーベル
小剧情：封锁作战について、エアルクレーネ调査について

Point 斗技都市ノードポリカ

1、港口剧情后去斗技场宿屋休息。
2、与ナッツ对话后，从他身后的门进入，到统领私室找ベリウス。
3、返回ナッツ处强制战斗，アイユ、ペペ、オルジュ。
4、BOSS战：ベリウス，弱点为地，尾巴的攻击力较高。攻击到一定程度后，会分身为两只，此时可以操作リタ使用火球魔法，点燃全部的烛台。
小剧情：骑士团と魔狩りの狙い、ベリウスの死について

Point 希望と荣光の船フィエルティア号

1、剧情后ジュディス离队。
2、与全体同伴对话后，进入船舱。
3、返回ギルドの巣窟ダングレスト。

Point ギルドの巣窟ダングレスト

1、カロル、レイヴン离队。
2、宿屋休息剧情选择“オレもそうするわ”。
3、离开城市剧情选择“准备万端”。
4、向西方森林中的背德の馆。
小剧情：ギルドの冲突について、ドン、早まるな

Point 背德の馆

1、入口剧情后强制战斗。
2、进入房间后强制战斗。
3、2层存盘点附近强制战斗。
4、剧情后离开，重返ギルドの巣窟ダングレスト。
获得物品：7000ガルド、レモングミ、ゴシックプレート、グリムカーディガン、オレンジグミ、アップルグミ、パナシーアボトル、ホーリィボトル、ゴシックガード、ルビーワンド、クリムゾンアックス、リミッツボトル、イワキリマル
小剧情：ジュディスピンチについて、“海凶の爪”の本处地

Point ギルドの巣窟ダングレスト

1、中央广场剧情后全体解散。
2、酒店西侧附近与カロル对话，カロル获得称号。
3、全体集合后出发，目标是デズエール大陆的テムザ山。
小剧情：ドンの最后について

Point テムザ山

1、入山剧情后沿路前进，多次剧情。
2、ジュディス加入后重新编队。
3、BOSS战：テイソン、ナン，テイソン善于防御，先消灭爱使魔法的ナン为上。
4、バウル进化剧情。
5、山上有不少宝箱目前还不能开启。
获得物品：テント、レッドセージ、サフラン、デッドリーホーン、レモングミ、スザク+1、トリート、スペシフィック、ミックスグミ、グランドセプター、トランスブレイド、アレス、リミッツボトル（宝箱敌：バンドール）、トライバルガード、レッドラベンダー、エヴァーブルー、フェザーコート
小剧情：人魔战争について、感伤地带、魔狩りの剑もいい加减うざい

Point 希望と荣光の船フィエルティア号

1、与全体对话后与ジュディス对话。
2、得到バウルのツノ。
3、进入コゴール沙漠中央的フェローの岩场。
小剧情：ジュディスとこれから、フェローについて、ジュディスの意思传达

Point フェローの岩场

1、顶层与フェロー对话剧情。
2、离开前往学术闭锁都市アスピオ。
小剧情：フェローの言叶について

Point 学术闭锁都市アスピオ

1、进入剧情后，エステル、リタ、レイヴン离队。
2、打开菜单选人时按X键，让ジュディス成为领队，然后找广场左侧的トート对话。
3、回リタ家集合。
4、前往大地图的南边ヒピオニア大陆，进入西边的エゴソーの森。
小剧情：ジュディスとの和解

Point エゴソーの森

1、两次强制战斗，都要消灭ナイトビショップ×2、ナイトハルバードA×2。
2、进入右边洞窟剧情。
3、存盘点附近强制战斗。
4、解除魔导器时强制战斗。
5、乘バウル进入空中的クリティア族の街ミョルゾ
获得物品：パナシーアボトル、ガイアクリーヴァー、スペクタクルズ×5、ミスリルヘルム、クイーンウィップ、リミッツボトル、テント、3000ガルド、9000ガルド（宝箱敌：フェイク）、ターコイズ、ミスリルサークレット、ミスリルブーツ、レッドサフラン、ラベンダー、セージ、暴走男、ミックスグミ
小剧情：クリティア族について、リタとエステル

Point クリティア族の街ミョルゾ

1、剧情后进入城市，碰到长老剧情。
2、长老房间剧情后，エステル离队。
3、长老家旁房间剧情后，レイヴン离队。
4、离开城市剧情，返回后剧情。
5、ジュディス获得称号和装备。
6、前往古墓の乡ヨームゲン。
7、调查村中小孩边上的冰激凌模型，得到料理菜单。
获得物品：结界、トリート、スペシフィック
小剧情：クリティア族会つてみて、传承について、消えた二人

Point 古墓の乡ヨームゲン

1、剧情后全体解散。
2、与フレン对话后全体集合。
3、前往ビビオニア大陆・东，忘れられた神殿バクティオン。
小剧情：アレクセイ许すまじ

Point 忘れられた神殿バクティオン

1、下楼向左走得到地图。
2、在简易地图的指示下，不会迷路。
3、进入黑暗房间后，掉下去几次房间内的灯会被点燃，不过由于关键的道路都被阴影遮挡，玩家还要摸索前进。
4、BOSS战：シュヴァーン，攻击力较高并且会使用秘奥义，注意回避和防御。
获得物品：パイングミ、ダークボトル、レモングミ、パナシーアボトル、ホーリィボトル、レモングミ、ティンクルスター、リミッツボトル、8000ガルド、ウインドマント、キリン、クジグミ、简易テント、リミッツボトル、マーメイドクローク、ミスリルプレート、ミックスグミ、パナシーアボトル、レモングミ、6000ガルド、ヒールバングル
小剧情：始祖の隶长アスタル、デュークは一体何者？、エステルは绝对……、レイヴンがまさか……

Point 移动要塞ヘラクレス

1、レイヴン剧情后，レイヴン得到称号。
2、剧情后魔法戒指升级，以后可以破坏特定的栅栏和门等。
3、找到货物输送魔导器的操作盘，选择“动かす”。
4、黄色防护壁的装置可以直接破坏。
5、推箱子下落，破坏粉色防护壁装置。
6、在货物运输场中，当货物在青色魔导器上方时将其破坏，箱子落下解除青色防护壁。
7、白色防护壁破坏方法与青色相同。
8、解除四色防护壁后，从防护壁路上前进，调查机关开启升降机。
9、返回绿色防护壁场景，把箱子运送到上层，然后推下，破坏绿色防护壁装置。
10、BOSS战：ザギ，速度较快但攻击不高，体力被削减一半后会服毒，然后会使用喷毒绝技。
11、几次剧情后离开。
获得物品：ナギナタ、ライフボトル、リミッツボトル、ワンダーシンボル、ミックスグミホーリィボトル、リフレックス、パイングミレモングミ、ローズウィップ、スペシフィック、パナシーアボトル、テント、トリート、ガーディアンスタンプ、スペクタクルズ×5、10000ガルド（宝箱敌：カビオラ）、レモングミ、パイングミ
小剧情：亲卫队について、男らしさ、ザギについて、海凶の爪について、ザーフィアス助かつてよかつた

Point 港の街カプワ・ノール

1、全体解散后到宿屋休息。
2、离开宿屋后剧情，进入宿屋左侧房间与大家对话，全体集合。
3、沿着エフミドの丘边上的海岸线进入ゾフェル冰刃海。
小剧情：エステルの言おうとしたこと、バウル心配だね、アレクセイ事件の影响

Point ゾフェル冰刃海

1、沿路不断发生剧情。
2、BOSS战：バイトジョー，最初是カロル一人单挑BOSS，坚持一段时间后我方其他队员出战。战斗时注意防御敌人的眩晕攻击。
获得物品：タバール、パナシーアボトル、ミックスグ

ミ、レモングミ、パイングミ、リミッツボトル、ハデス、キュアボトル、ファルコンニードル、ライフボトル、ダイヤモンドガード、テント、ボディペイント、リミッツボトル、ブラッディコート、スペクタクルズ×5、シールボトル、サイケデリカ、パイングミ、クジグミ
小剧情：冷たい氷の大地、カロルのがんばりを称える、カロル大丈夫？、向かうとするなら

Point 花の街ハルル

1、进入街道剧情后，**カロル**离队。
2、与宿屋老板对话，**レイヴン**离队。
3、前往长老的房间，路上**ヨーデル**剧情。
4、返回宿屋剧情后，带上**ラピード**离开城市，出口处剧情。
5、前往**クオイの森**。
小剧情：最初ハルルに来たときと、今の自分

Point クオイの森

1、存盘点附近剧情。
2、**ラピード**获得称号。
小剧情：エステルについての不安、俺たちゃ一蓮托生、もはや世界は一刻の犹豫もないか?

Point 帝都ザーフィアス

1、入城剧情。
2、城门前剧情。
3、向右前进，在食堂找到**ハンクス**等人。
4、在食堂补充物品，存盘，还可以通过对话回复HP、TP。
5、到达觐见间调查墙壁。
6、觐见间前一个场景右侧小路前进，对女神雕像使用魔法戒指解谜。
7、最初带公主逃跑的秘道旁房间，对女神雕像使用魔法戒指解谜。
8、觐见间前一个场景左侧小路前进，对女神雕像使用魔法戒指解谜。
9、牢房上方房间进入，对女神雕像使用魔法戒指解谜。
10、对觐见间正面的封印使用魔法戒指解谜。
11、BOSS战：**エステリーゼ**，胜利后还要单挑一次，不过敌人基本不会攻击，战斗非常简单。单挑战中使用"**母の形见**"。
12、与全体成员对话，食堂找**カロル**，城内花园找**ジュディス**，第四个女神像房间找**リタ**、**エステル**，牢房最深处房间找**レイヴン**。
13、完成对话后，跟宿屋主人对话选择"**はい**"。
14、出城时全体集合，向大地图中央的**ザウデ**不落宫。
获得物品：トランスブレイド+1α、ムーンガード、ラピスラズリ、フウライボウ+1、15000ガルド、リミッツボトル、ブレイカーズボウ、メンタルバングル、エルダークローク
小剧情：ユーリちょっと変わったね、下町の人たちが无事で良かった、金は天下の……、エステル再び、バウル复活、ザウデに触れるな、アレクセイとの决战について、フェローの助力について

Point ザウデ不落宫

1、入口剧情，向右走到存盘点，调查通风口。
2、深处宝物库得到**ザウデオーブ**。
3、调查机关并且对其使用魔法戒指解谜，水位大幅增加。
4、二层BOSS战：**イエガー**，爆气后会使用秘奥义，但范围较小，注意及时回避。
5、战斗胜利后向右走，把台子推落，使两个台子为一直线。
6、开启机关水位上升，从刚才推落的台子处向左走到紫色机关前。
7、注意自己要站在紫色机关左侧的地上。
8、开启紫色机关，水位大降，主人公可以从门通过进入下一场景。
9、把最左侧的台子向右三格、上一格推入水中。
10、移动蓝色机关，使玩家站在最左侧台子上即可开启。
11、水位上升后，从宝箱中得到特殊物品并开启紫色机关，消除防御壁。
12、调查机关放水，从一层进入下一场景，并完成强制战斗。
13、BOSS战：无难度，注意攻击、防御及时转换。
获得物品：ザウデオーブ、15000ガルド、パナシーアボトル、20000ガルド、ムーンクローク、ライフボトル、スペシャルグミ、スプラッシュワンピース、リミッツボトル、パイングミ、レモングミ、デュナミス、レアプレート、レアプロテクター、トールハンマー、ロッド、シデン、ミックスグミ、ワールドチェック、ジャエイの赤珠、レモングミ、デスコントラスト、アスラ
小剧情：古代ゲライオス文明の技术、头脑劳动がお仕事、ちょっと……なだけ、海凶の爪の动き、打倒アレクセイ、カロルの相棒

Point 帝都ザーフィアス

1、剧情后去喷水广场。
2、全体集合后离开。
小剧情：ザウデからのこと、星噬み复活について

Point 学术闭锁都市アスピオ

1、广场剧情后，去**リタ**家全体集合。
小剧情：ユーリ无事でよかった、女性篇：リタの研究

Point ギルドの巣窟ダングレスト

1、广场剧情**カロル**加入。
2、行会联盟本部剧情后，**レイヴン**加入。
3、与仓库守卫对话剧情。
获得物品：ポイズンチャーム、（C）Fの雕像、ピヨハン
小剧情：ユーリ无事でよかった、男性篇：まだまだね、ドンの残したもの、艺术论

Point ゾフェル冰刃海

1、在上次BOSS战周围引发剧情。
2、小游戏：**エアルの达人**，很像音乐游戏，按指示及时按下对应键。
获得物品：メンタルシンボル、オールディバイド
小剧情：燃えにくい体、くしゃみは风邪のはじまり、エステルの力制限解除について、星噬み完全复活について

Point 斗技场都市ノードポリカ

1、BOSS战：**ナイトブレーカー**、**デイブレーカー**，战斗难度不大，最好先消灭使用魔法的敌人。
2、离开斗技场剧情。
3、前往**トルビキア**大陆东北，水晶闪烁的小岛。
小剧情：星噬の威胁

Point エレアルーミン石英林

1、破坏水晶开辟道路。
2、利用巨大水晶铺设桥梁。
3、途中会有强大的怪物守卫宝箱，不过可以不打。
4、BOSS战：**グシオス**，弱点为风、火，注意它的尾部攻击。
获得物品：リミッツボトル、セフィラ、ミックスグミ、ピヨノン、カウボーイハット、レアプロテクター、ダークアベンジャー、ハイランダー、25000ガルド（宝箱敌：クアドラ）、レモングミ×2、パイングミ×2、ライフボトル×3、ロンギヌス、オロチ+1、ストライクイーグル、グルグルドリルハンマー、ソードウイップ、レッドセボリー、バジル、サフラン
小剧情：チカチカしてる？、青春の证、精灵诞生について、魔狩りの剑について、グシオス→ノームについて、グシオスの水晶化、グオシスの栖牲

Point フェローの岩场

1、先在**フェロー**的岩场周围飞行，发现**フェロー**后主动接触。
2、**フェロー**转生。
3、离开前往大地图东南的**ウエケア**大陆，进入东面的**レレウィーゼ**古仙洞。
小剧情：エアル制御への光明、フェローの气持ち

Point レレウィーゼ古仙洞

1、存盘点附近**デューク**剧情。
2、BOSS战：**クロームドラゴン**，弱点为地、暗，敌人移动速度较慢，因此战斗比较简单。
获得物品：フォルティスタッフ（宝箱敌：パンドール）、ライフボトル、バハムートティア、ドラゴンパーツ、クリティアンリング、ヒーローコート、デス・スリンガー、パイングミ、アレキサンドライト、オトキリマル、ドラゴンメイル（宝箱敌：パンドール）、スターロッド、リミッツボトル×2、ミックスグミ、アップルグミ、オレンジグミ、ドラゴンヘルム、40000ガルド
小剧情：ネガティブゾーン？、四精灵が集った、シルフの言叶について

Point 港の街カプワ・ノール

1、**エステル**、**リタ**离队。
2、宿屋剧情后，**エステル**、**リタ**归队。
3、进入左侧房间剧情。
4、离开城市，接近**ヒピオニア**大陆获得"明星一号"。
小剧情：フレンの危机。

Point ヒピオニア大陆·东北

1、全体解散，**フレン**加入。
2、强制战斗：消灭一定数量的怪物，虽然只有两人，但敌人比较弱，**フレン**还会回复，战斗难度不大。
3、剧情后全体集合，**フレン**离队。
小剧情：ソディアにユーリ

Point ギルドの巣窟ダングレスト

1、前往行会联盟本部大首领私室。
小剧情：ユニオンの状态について

Point 斗技场都市ノードポリカ

1、入口剧情后离开，返回**ヒピオニア**大陆·东北。
小剧情：战士の殿堂の状态について

Point ヒピオニア大陆·东北

1、几次剧情后，与**フレン**对话。
2、强制战斗：**フレン**，敌人攻击不算疯狂，注意防御即可。当**フレン**使用魔法回复时，要及时发动攻击打断他的咏唱。
3、与宿屋前大爷对话，选择"**はい**"。
4、在这里可以购买或合成不错的装备。
获得物品：スペシフィック、トリート、リミッツボトル×3

Point 古代塔市タルカロン

1、从右侧台阶前进，进入古塔内部。
2、破坏绿色水晶前进。
3、进入最上层巨大房间，将分散在房间内的四个小球推入洞穴。
4、由于场景地图昏暗，玩家一定要仔细寻找才能发现入口。
5、BOSS战：**ザギ**，最后一次跟这个疯子战斗，攻击力更高速度更快，敌人发动秘奥义请全力回复。

6、开启废墟中的魔导器，逐渐前进。有些魔导器藏在怪物身后。

7、BOSS战：**デューク**，被击败一次后会变身的敌人。还是要注意他的秘奥义，及时为体力不足的队员回复。

获得物品：ホーリイボトル×3、**ダークボトル**×3、**スペクタクルズ**×5、**スタイリッシュクレスト**、**リミッツボトル**、**ミラクルグミ**、**グングニル**、**セイクリッドチェーン**、**クルセイダー**13、忍犬の覆面、**トリート**、**ライフボトル**×3、**エンシェントクロース**、**ライフボトル**、**スペシフィック**、**マジカルリボン**、**リミッツボトル**、**リキュールボトル**×3、**カクテルボトル**×3、**スペシフィック**、**トリート**、**リミッツボトル**、**レモングミ**×3、**フウリンカザン**、**ライフボトル**、**ミスティシンボル**、**レアブーツ**、**ミラクルグミ**、**リミッツボトル**、**スペシャルグミ**、**エレメンタルリボン**、**エフェクティーリング**、**リミッツボトル**、**カラドボルグ**、**エナジーワンド**、**レモングミ**×3、**パイングミ**×3、**パナシーアボトル**×5、**スペシャルグミ**、**ルーンジャケット**、**リミッツボトル**、**ミラクルグミ**×3、**エンプレスドレス**、**グロリアスガード**、**マム・ベイン**、**レッド・カモミール**、**ミルキーウェイ**、**クリティアンコート**、**スタイリッシュクレスト**、**ローレル**、**レモングミ**×2、**パイングミ**×2、**ミラクルグミ**、**ゴールデンハンマー**、**スペシャルグミ**、**リミッツボトル**、**オールディバイド**、**プリズムプロテクター**、**スサノオ**、**ウロボロス**、**レッドベルベーヌ**、**スペシャルグミ**×3、极硬剑**テンライ**

小剧情：古代文明について、迷子な地形、古代の遗产、バウルはお留守番、ザギの最后、ザギについて2

CHECK 剧情简介

帝国平民区的水道魔导器突然出现故障，虽然市民们都在拼命抢修，但目前却复原无望。生活在平民区的由利（ユーリ）赶到现场，发现魔导器中的魔核失踪，于是决定找最后接触魔导器的贵族莫鲁提奥（モルディオ）询问情况。由于平民与贵族的地位相差悬殊，由利侵入贵族官邸已是违法行为，再加上平日他经常与帝国骑士团的骑士发生小摩擦。尽管由利发现贵族莫鲁提奥偷窃了魔核，并立即向骑士们报告，结果却是自己被关入大牢。

在一位中年男子狱友的帮助下，由利顺利脱狱。在逃亡途中，由利遇到一位年轻的贵族少女艾斯提丽（エステリーゼ）也企图离开王城，由于她与由利的好友夫雷（フレン）相识，出逃的目的是提醒夫雷小心暗杀者，因此由利与她成为同伴。此后由利击败了暗杀夫雷的匝基（ザギ），可惜却从此成为匝基的追杀新目标。

在平民区百姓的帮助下，由利和艾斯提丽逃出了骑士团战士的追捕，并且顺利离开帝都。为了寻回魔核，报答对平民区百姓们的深情厚意，由利决定继续追击盗窃魔核的贵族莫鲁提奥。在帝国北面的要塞，因魔导核失窃结界消失，遭受大量魔物的袭击。由利和艾斯提丽舍身营救无辜少年，得到了众人的赞赏，并由此结识了五大行会之一，幸福市场的领袖。不过由于要塞封闭，由利一行只得穿越危险的森林。在森林出口处，由利遭到少年卡罗鲁（カロル）的袭击。卡罗鲁是行会魔狩之剑的一员，在这里是为了捕杀魔兽，解释误会后卡罗鲁成为同伴。

花之街哈路路（ハルル）在不久前也遭受到魔物的袭击，虽然夫雷带领的骑士团驱散了魔物，但却有很多百姓身负重伤，保护着这个城市的巨大古树也逐渐枯死。艾斯提丽立即使用治疗魔法为百姓们疗伤，由利也四处打探情报。虽然想尽快夺回魔核，但却不能看着面前的百姓受苦，又想气气自己的好友夫雷，由利决定先帮忙复活这里的巨大古树。按照少年卡罗鲁的方法，由利一行收集到了必须的材料，但却没能复活古树。关键时刻艾斯提丽的神秘治疗力量发挥了作用，竟然使古树死而复生。

解决了古树问题后，由利一行潜入阿斯皮奥（アスピオ）找到了莫鲁提奥，不料莫鲁提奥竟是名为丽达（リタ）的妙龄少女，并且矢口否认自己盗窃了魔核。为了完成学术研究顺便证明自己的清白，丽达带领由利一行进入夏克斯（シャコス）遗迹。在遗迹中，丽达证实了自己的清白，由利一行抓住了真正的魔核小偷。从小偷口中得知，系列盗窃事件的幕后黑手是一名身材魁梧的独眼男子。由利道歉后，丽达沉冤昭雪，美中不足的是没能就此夺回魔核。

花之街哈路路古树复活勾起了丽达的研究兴趣，决定与由利一行共同行动，而此时由利却已经成为通缉犯，四处都张贴海报悬赏捉拿，另外还出现了神秘的龙骑士破坏魔导器事件。在诺鲁（ノール）港口，由利遭到红眼暗杀集团的袭击，不过在夫雷的帮助下，二人轻松击退了袭击者。

诺鲁港的执政官拉克乌（ラゴウ）残暴地统治着这里的百姓，由利一行潜入官邸调查，发现他正在收集各种魔导器，并且用穷苦百姓喂养魔兽。拉克乌企图利用魔导器攻击由利一行时，神秘龙骑士出现破坏了魔导器之后扬长而去。在由利一行的追击下，拉克乌的大船沉没，但他却被红之绊佣兵团首领巴尔波斯（バルボス）带走，而巴尔波斯的形象与盗窃事件的幕后黑手完全吻合。在沉船中由利舍身救出一名少年，事后才知道这位少年竟是拥有王位继承权的优第尔（ヨーデル）殿下，艾斯提丽是另一位拥有继承权的公主。不久后传来了令人气愤的消息，虽然拉克乌虐待百姓、非法使用魔导器、诱拐优第尔殿下，但却因证据不足而无罪释放。

由利一行继续搜集关于红之绊佣兵团和首领巴尔波斯的情报。在古代都市的遗迹中，由利一行与魔狩之剑的首领相遇并联手御敌。不过由于卡罗鲁的胆小软弱，不但魔狩之剑行会将其开除，其他行会成员也经常欺负他。在由利一行旅行的同时，各地的魔导器都发生了异变，魔物入侵结界消失，龙骑士也经常出现并破坏魔导器。

行会联盟是世界五大行会的领导机构，代表行会与帝国平等交涉，卡罗鲁对行会联盟领袖东·霍瓦伊特霍斯（ドンホワイトホース）极为崇拜。因为红之绊佣兵团是行会联盟下的五大行会之一，因此由利一行来到行会联盟总部，希望得到联盟领袖的帮助。不料此时魔物大举进犯，击退魔物后，东率领人马杀入魔物老巢莫库（モーク）大森林。主人公一行紧随其后，丽达调查之后，发现因为喷出能量过高，导致森林中植物巨大化。回到行会联盟总部时，帝国派遣夫雷为使，与行会联盟友好交涉。让人意想不到的是，夫雷提交的国书上措辞尖锐，要求行会联盟领袖自刎谢罪，两方立即剑拔弩张。虽然行会联盟领袖东·霍瓦伊特霍斯知道事出有因，但却不得不下令将夫雷逮捕并立即备战。为了搭救好友，由利代替夫雷成为囚犯，夫雷则返回帝国追查原因。夫雷不负众望及时赶回，并带来了真正的友好国书，阻止了行会联盟与帝国军的冲突。而其中的幕后黑手还是红之绊佣兵团领袖巴尔波斯。

在消灭巴尔波斯的战斗中，龙骑士朱迪斯加入队伍，不过为了避免不必要的冲突，除了主人公之外没人知道她的真实身份。一场大战之后，巴尔波斯阵亡，由利夺回了魔核。不过因为还有其他的任务，由利委托夫雷将其送回帝国首都平民区。然而勾结巴尔波斯的拉克乌却因为评议会的庇护，再次无罪释放。这一判决使由利对帝国彻底失去了信心，最终亲自替天行道诛杀拉克乌。

行会联盟本部上空突然出现了巨大的魔物菲罗（フェロー），而且它竟然会使用人类的语言，并说艾斯提丽是世界的毒素。因而艾斯提丽改变初衷，决定与由利共同行动。在卡罗鲁的建议下，由利一行组建了新的行会"凛凛明星"，卡罗鲁则荣升为行会首领。

在海里奥多（ヘリオード）港口城市，凛凛明星行会救出了被执政官强行拉入施工队的百姓。幕后黑手骑士团队长秋莫尔（キュモール）见到公主艾斯提丽非但不下跪认错，反而命令手下痛下杀手。不过在凛凛明星行会的保护下，公主艾斯提丽安然无恙，秋莫尔只得落荒而逃。

完成了幸福市场行会的护卫任务后，主人公一行得到了属于自己的船只，从此可以自由地在海上航行。在航海路上，主人公一行遇到了传说中的幽灵船，并从船上找到一个红色箱子。为了调查出箱子里的东西与结界间的关系，主人公一行来到斗技都市。这个城市与行会联盟平等，都市领袖贝里乌斯（ベリウス）也是行会联盟首脑东的挚友。不过由于贝里乌斯只能在新月之日才肯会见他人，主人公一行只好先去宿屋休息。不料却突生变故，主人公一行被骗斗技出战后，箱子被雇佣主人公一行的拉基（ラーギィ）抢走。不过恶人的奸计未能得逞，主人公一行夺回了箱子，还发现拉基的真身竟然是"海之凶爪"行会首领伊加（イエガー）。

穿过大沙漠后，主人公一行来到世外桃源的理想之乡，在这里找到被称为贤人的迪克，不过他并没有为大家解释红色箱子中结晶的作用，而是直接将其破坏。随后由利一行再次挫败秋莫尔的阴谋，由利也再次充当杀手解决了帝国法律无法制裁的恶徒。

在新月升起的夜晚，主人公一行见到了贝里乌斯，他竟然是一只巨大的魔物。原来他与之前出现在行会联盟总部的巨大魔物一样，都是保护世界的"始祖的隶长"。他们保持着世界的平衡，免得能量过激引发星球灭亡的星噬现象，而现在的魔导器大量使用和公主艾斯提丽的力量都会导致世界毁灭。此时受到伊加唆使，东的孙子带领魔狩之剑行会突然杀到，把贝里乌斯打成重伤。善良的公主艾斯提丽立即使用自己的治疗之力为其疗伤，不料这却使贝里乌斯暴走，最终导致贝里乌斯化身为晶石。

为了给自己的好友报仇，东违反了行会联盟的会规，独自杀入海之凶爪总部。虽然没能亲手杀死伊加，但东却必须对自己的行为负责，为了报答挚友保护行会联盟和自己的孙子，东毅然决定自杀谢罪。临终之际，东把消灭伊加的重任托付给了莱布（レイヴン）。偶像之死使卡罗鲁备受打击，不过在主人公的帮助下，他最终重新站了起来，决定带领凛凛明星继续保护行会联盟。

几番曲折之后，主人公一行终于查出了满月之子以及星噬现象的真相，还挫败了导演整个阴谋的骑士团长阿伊库塞（アイクセイ）。可是由于他的行动使星球整体能量失控，星噬现象已经发生。为了阻止星噬现象，仇恨人类的迪克决定以全体人类生命为代价保护星球，主人公一行虽然找到了新的方法却不能说服迪克。将保护世界的"始祖的隶长"晶石再生为地水火风四大精灵后，主人公一行战胜了固执己见的迪克，并与他合力保护住这人类的星球。虽然从此以后人类不能再依赖魔导器的力量，生活上会有很多不便之处，但这些小困难却不会阻止人类的发展与进步……

火纹原点浴火重生
光之剑再斩暗黑龙

SYSTEM.1 战斗系统

火纹的战斗系统可以视为一个简单的计算公式，除了必杀的发动有一定几率外，每次战斗的结果几乎在战前就能测算出来，伤害分物理和魔法两种，伤害以力和魔力的数值为基础，计算公式为：攻击方角色力值+武器攻击力值-对手守备值-对手地形效果。速度也是我方战斗的关键之一，如果我方角色的速度值大于敌方角色4点以上，则攻击次数为2，即能对敌人形成一次追击。速度值的计算公式为：攻击方角色速度值-当前武器重量，命中率的计算公式为：攻击方角色技值+角色幸运值/2+武器命中值-对手回避值+地形效果。必杀计算公式为：攻击方角色技能值/2-对手幸运值。武器相克依然是剑克斧，斧克枪，枪克剑，而魔法并不分种类。武器相克的效果为命中+20、伤害+1。所有武器都有等级设定，这个直接决定着所能使用的武器，本作中最高为A，不用转职也能达到。

SYSTEM.2 兵种变更

兵种变更是本作新增系统，角色可以在每章编成的时候变更基本职业，更改后角色能够使用的武器和能力都会变更，这样的系统使得玩家搭配职业的自由度大幅上升，但从实际效果来看这个系统比较鸡肋，没有决定性的实用价值。如果没有转职则只能在低级职业间变更，转为高级职业后，就只能在高级职业间变更，但你将一个剑圣转为贤者，会指望他有多少魔力来制造伤害输出，而且变更后就算某项能力暂时突破上限，但将他转回原本的职业后，上限也会还原。变更职业后的能力必然是有加有减，只能说临时变更用用，算不上什么深奥的系统。



Toppic 等级&职业

本作的角色分为可转职和不可转职两类，像主角专有职业——领主，盗贼、弩车、突击者、变身龙等都不能转职，而这些角色的等级上限为30。其余能转为高级职业的角色在等级达到10级时就能转职，转职前的等级上限为20级，所有的转职都是使用统一的道具——大师之证。每级都是经验值达到100升级，强烈建议要练到20级再转职，不然会减少角色的成长机会，本作的人物成长率比较低，但其实只是相对GBA和WII版的火纹作品而言，在早期的作品中，例如外传、多拉基亚776等都是这种成长率。这里向大家推荐几个重点职业。勇者、狂战、龙骑将、贤者、司祭和弓骑都很不错，而之前大有作为的盗贼在本作中黯然失色，盗贼不能转职，等级上限30，但不能偷取，只能徒手开门和宝箱，因为本作没有盗窃和体格值的设定，盗贼基本没有升级的必要。而一直人气很高的剑圣职业在本作中实力依然平平，没有必杀加成使得他原本不高的力上限，在攻击方面显得雪上加霜。



↑女主角西妲本次也能转职为独角兽骑士。

←兵种变更是本作新增的系统，比如可以将剑士转职为弓手。

CHECK UP! 游戏中的存档

火纹系列的存档方式一向是玩家所津津乐道的，战场的即时存档不能反复读取是其主要特色之一，这次依然如此。但本作的主角成长率相较之封印之剑、苍炎之轨迹、晓之女神等近代作品确实低了不少。因为系列一直采用的是利用乱数控制角色升级时提升数值随机成长，所以本作在战场上提供了能够反复读取的存档机会。即战场上的光环，这里每个光环只能存一次档。玩家可以利用光环存档在角色升级时反复读档以取得满意的升级数值，也可以利用光环去挑战斗技场。



ファイアーエムブレム
新・暗黒竜と光の剣

永燃不灭的神圣火炎
淬炼无坚不摧的光之剑
终结人龙之间的无尽战争
谱写名垂青史的华美乐章。

作为任氏本社战棋游戏扛鼎之作的火炎纹章终于登陆NDS！虽然此作并非新作而是初代的复刻版，虽然自由转职系统让人感觉鸡肋，但仅为了向经典致敬这一理由，它也足够成为今夏必玩的战棋游戏之一。 □文/七曜

NINTENDO DS NDS

本刊译名：火炎纹章 新暗黑龙与光之剑			2008年8月7日
战略角色扮演	任天堂	4800日元	日版
卡带	1-2人	512M	全年龄

SYSTEM.3 运输队

这是延续自GBA版的系统，初代只有寄存所，没有随身携带的运输队，比封印之剑更先进的是，连马车都取消了，主角就是运输队。运输队可以方便的在战场中取出储存在仓库的武器和道具，其他角色在邻接主角时同样也能使用运输队的功能。每个角色武器+道具最多在身上能够携带5件，装备道具只要放在身上就会产生效果，显示为灰色。



SYSTEM.4 游戏难度

本作的难易度选择是系列有史以来最多的一作，分为ノーマル难度（普通）和ハード难度（困难）。ノーマル难度是自GBA时代一直延袭的低难度模式，如果你之前并没有接触过火纹系列，那么推荐以此难度模式来进行游戏。在ノーマル难度下，本作新增了序章，一共拥有4个小章节，分为起、承、转、结，这里能让新手熟悉本作基本系统，可以视为教学模式，也是前期进行主角淬炼的好机会，这里建议主角マルス能多升级力和守备这两项数值，另外速度值也相当重要。ハード难度则又分为了5个等级，以星级的形式表现，每级难度是按星的数量来依此递增，此难度全部没有序章，而直接进行本篇，游戏总流程与FC版初代火纹大致相同，只是增加了5个外传。

SYSTEM.5 斗技场

斗技场是初代作品就有的设置，是一种高风险、高回报的锻炼队伍方式。本作从第4章开始出现，每名角色进入后需要支付一定的报名费参加比赛，费用越高则敌人的强度越高，胜利后能获得双倍报酬和大量经验值，但中途退出则会损失这些金钱。如果角色败阵则会直接死亡，因为使用的武器都是随机决定的，所以一看见战况不妙就立刻按B键退出比赛，尽量选择低费用的进行。但随着人物等级和能力的提升，就是算很便宜的参赛费，也使得战斗变得不那么轻松，因为人物虽然能力不高，但持有的武器非常可怕，所以速度和力的数值不够的话，要千万小心的进行，好比碰到银剑，一剑就能扣你一半的血，风险实在很高。决定斗技场中敌人强弱的关键因素是我方人员的“速”和“守备”，重中之重是“速”这个数值。“速”高，决定了你不会被对手追击，还可以追击敌人；“守备”的高低则决定了对手使用的武器。命中率和必杀率也是非常值得注意的，像剑圣和狂战一般不要纠缠太久。武器相克直接影响命中率，剑、斧、枪循环相克是永恒不变的。每个角色的职业不同，也决定了他的对手不同。

序章 起

胜利条件 王座压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス
敌方配置：无

本关就是完全的教学关，没有什么难度，放心上去攻击就是了。可出阵的角色只有主角マルス一人，注意首先将武器由西洋剑换为铁剑，西洋剑是主角专用武器，虽然威力不高，但对骑兵和重铠均有特效，在前期能发挥巨大作用。敌人一共4名，没有增援，分别两名斧男和两名枪手，冲上去直接击杀即可，重点是在本关两次升级时尽量提升力、速和守备。

序章 承

胜利条件 特定地点压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス、アベル和フレア
敌方配置：战士×1、ソルジャー×2、アーチャー×2

本关仍然是教学关，同时也是承接上一关，一开始我方就加入了两名骑士，不过现在首要任务是为主角升级，建议将骑士身上的铁剑交给主角，然后让两名骑士双双退后。如果前一关主角升过了两点力和守备，那么本关的敌人根本无法对主角造成伤害，由他一人就能轻松搞定，击破守卫压制点的ソルジャー之后直接过关。

序章 转

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス、アベル、フレア、カイン、ジェイガン
敌方配置：战士×2、ソルジャー×4、アーチャー×2、魔导士×2

本关一开始又有两人加入，其中那名圣骑已经转职毫无前途可言，但可以在兵种更变中将其转为龙骑将，能更好地承担运输队的任务。

从这一关起，敌人新出现了魔法兵种，主角一行人的魔防都是0，所以要算准攻击范围，将其一击毙命，适当的时候记得使用伤药，这个没有节约的必要。

序章 结

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス、アベル、フレア、カイン、ジェイガン
敌方配置：战士×2、ソルジャー×3、アーチャー×2、魔导士×1、グラ军队长

首先要说明的是，要想获得本作新加入的萌娘弓手ノルン，本关必须阵亡两名同伴，她会在本篇第1章登场。

首先要让主角用门钥匙打开城门，中途杀掉敌人的弓手获得铁弓，在第2回合就会发生剧情，城中出现弓手ゴードン，让主角前去说得，并将铁弓交给他。随后敌人的重铠部队到达，看到这些敌人都手持银枪，就知道打不过，这时需要玩家选一名成员作为主角的影武者去引开敌人的追击，注意这名角色一定会阵亡，再也回不来啦，所以看哪个队友不爽就让哪个上吧。

队友将敌人引开后，另一侧的城门也开启，这时地图左侧的砦里会出现飞马，用主角访问村庄可以得到钢弓。注意！本作中只有主角能访问村庄，而且除了攻略中提到要访问房屋外，其他时候没必要去访问，并不能获得道具。用主角的西洋剑击杀BOSS过关。

01章 マルスの旅立ち

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

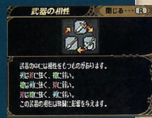
初期配置：マルス、アベル、フレア、カイン、ジ

Toppic 外传&新增角色

外传是本作新增的关卡，分别是6、12、17、20和24章过关后可以进入。但进入条件十分恶劣，所需要满足的条件就是我方有相当数量的角色阵亡。同样，如果有很多角色阵亡的话，会有替补角色登场来补充队伍的人员数量，但有很多都是大众脸，名字也各有千秋，连圣战之系谱里的十二魔将也有登场，在第24章外传中还能让神龙将加入，另外阵亡同伴身上的道具会直接送输送队，这点不用担心。

6、12、17、20章外传都需要满足共同条件：到达该关时队内剩余人数等于或小于15人。而进入24章外传需要满足的条件是：1、让龙女チキ阵亡或者不让其加入；2、23章不能打死恶灵ガーネフ本体，即不能拿到光之剑“法尔西昂”。

Toppic 武器炼成



武器炼成系统是首创于苍炎之轨迹的一种武器锻造系统。本次登陆于掌机平台，每章可以选择一件武器进行炼成，炼成武器能够增加武器的基本能力，而能够炼成的能力则有4种，威力、重量、必杀率和命中率，每炼成一个等级需要花费不同层次的金钱，炼成次数越多需要的金钱越高。需要注意，每章只能进行一次炼成且每件武器只能炼成一次，炼成后可以给武器重新命名，注意恶魔系、三神器和光之剑“法尔西昂”是无法锻造的，推荐锻炼勇者系和必杀系武器。另外值得一提的是，武器可利用统合指令合并耐久度，这样就不用再为一堆耐久度很低却又不舍得丢弃的武器占地方而费心。但就本作来说，练武器所要花费的金额也相当之高，要想完整地练满一把武器就需要数十万的金钱，本作的修理杖也入手比较晚，如何决定，练到一个什么程度，玩家可以自行决定取舍。

战棋王者登陆王者主机；《王子复仇记》再度上演！



エイガン、ゴードン、シーダ、ドーガ（序章中强制阵亡的角色将不会登场）

敌方配置：海贼×12、盗贼×1、ハンター×1

本章开始正式进入游戏，女主角**シーダ**也登场，她转职后会变为龙骑将，要多升力的数值。主角身上也出现了运输队功能，以后使用武器、道具就方便多了。一开始用**シーダ**击杀右下的盗贼，防止他继续破坏村庄。主角访问右边的村子可得10000G，访问西边村子**リフ**会加入，暂时用他来回复，等待**レナ**加入后再替换掉他。

02章 ガルダの海贼

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス、アベル、フレア、カイン、ジェイガン、ゴードン、シーダ、ドーガ、リフ、オグマ、バーツ、サジ、マジ

敌方配置：海贼×9、盗贼×2、ハンター×2、ソシアルナイト×2、ダロス、カシム

本章开始又有4名同伴加入，但都没有发展的前途。从本章开始每关都会出现记忆阵的光环，这个记录点的存档可以反复读取，要多加利用，但每个光环只能用一次。右上的海贼**ダロス**可以用**マルス**说得，而猎人**カシム**可以用**シーダ**说得，他可以转职为骑射。访问地图左边的村庄可以获得5000G。

03章 デビルマウンテン

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス、アベル、フレア、カイン、ジェイガン、ゴードン、シーダ、ドーガ、リフ、オグマ、バーツ、サジ、マジ、ダロス、カシム、ジュリアン、レナ

敌方配置：战士×8、盗贼×2、ハンター×3、ナバール、ハイマン

本关的重点之一就是说得“红之剑士”**ナバール**，用**マルス**或**シーダ**均可以说得他。一开始**ジュリアン**和**レナ**要从右边迅速向下跑，与大部队汇合，**レナ**拥有的传送杖在游戏前期非常好用，她也是重点修炼的对象。**シーダ**带两人上去营救和说得，注意**ナバール**是拿的必杀剑，要先算好距离。**マルス**要赶紧去访问村庄，以免被山贼破坏，这里会获得**デビルアクス**。击破BOSS可以得到回复杖，而制压后得到15000G。

04章 草原の战い

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+13名同伴

敌方配置：战士×4、盗贼×2、ハンター×2、ホースメン×2、ソシアルナイト×4、アーチャー×2、僧侣×1、アーマーナイト×1、マチス、ベンソン

本关开始时我军可以进行战前准备，部队编成、物品整理、兵种变更，还能购买到最基本的武器和魔法书，在物资紧缺的时候，还可以进行救急。前期先清理盗贼，以防他们破坏村庄，突击的骑士队里有一名叫**マチス**的骑兵是**レナ**的哥哥，可以用**レナ**说得。访问北边村庄使**マリク**成为同伴，用他杀重铠很方便，南边村庄可得5000G。注意BOSS身边的骑射，要先算好距离，他们的速度很快。

05章 オレルアンの战士たち

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+9名同伴

敌方配置：盗贼×2、ペガサスナイト×2、ソシアルナイト×5、アーチャー×4、僧侣×1、アーマーナイト×2、ウエンデル、ムラク

一开始地图左下方会有5名骑兵加入，让他们原地待机，只消灭主动进攻他们的敌人。我方主力集结向上进攻，先不要打右上的**ウエンデル**，他可以用**マリク**说得，两条桥先要用强力角色守住下方的一座，阻挡住弓手和骑兵，同时用飞兵去上一座桥处击杀盗贼，以防破坏村庄，访问村庄可得到火龙石。第10回合至15回合，地图右上方的砦会出现敌增援；第12回合至16回合，地图左上方的砦会出现敌增援。

06章 ファイアーエムブレム

胜利条件 王座压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+13名同伴

敌方配置：盗贼×4、魔道士×2、ソシアルナイト×2、アーチャー×7、僧侣×2、アーマーナイト×6、リカード、マリオネス

本关需要派盗贼出场，开门营救被关押的**リカード**，他用主角或者**ジュリアン**说得。为了防止敌方盗贼逃跑，让**レナ**用**ワープ**杖传送一名强力角色是封锁右上的路口，但不要传得太早，等全部宝箱都被敌方的盗贼开启后，在立刻传送，然后截杀他们拿回宝物即可。在本关制压王座后得到**ファイアーエムブレム**（火炎纹章），这个道具会一直占据主角一个道具位置，无法取下，也无法丢弃，功能是主角也可以开宝箱。宝箱物品有天使の衣、**アーマーキラー**、**リブロー**、**キルソード**、金块（小）。

06章 外传·大战のはざまで

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

进入条件：第6章结束时全队生存人数不超过15人

初期配置：マルス+11名同伴

敌方配置：海贼×7、魔导士×2、佣兵×4、アーチャー×4、バフス

首先利用地形，到达砦中迎击前来的海贼，然后兵分两路，由上方和中路共同进攻。让主角访问村庄可以使得**アテナ**加入，很简单的一关。

07章 レフカンディの井

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+13名同伴

敌方配置：佣兵×2、盗贼×1、ドラゴンナイト×1、ペガサスナイト×2、アーチャー×2、僧侣×1、アーマーナイト×2、ミネルバ、パオラ、カチュア、エスト、ハーマイン

本关要小心龙骑，**マリク**的风刃魔法和弓手都对他们有特效。一开始先攻破右边的关卡，主角进入访问，可以使龙人**バヌトゥ**加入，他的武器是第5章获得的火龙石。白骑士团的**ミネルバ**、**パオラ**、**カチュア**、**エスト**击杀其一就会使其撤退，或者等到第6回合她们也会自动撤退，都不影响以后的说得。第8回合开始地图下方的4个砦中会不断出现骑兵的增援，不要冲得太猛。

08章 港町ワーレン

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+13名同伴

敌方配置：ホースメン×4、ソシアルナイト×6、アーチャー×4、アーマーナイト×3、ロジャー、カナリス

开始会有一个剑士+佣兵加入，然后将主力拉到地图左边的瓶颈地带展开阵形迎击敌人。其中有一名佣兵**ロジャー**需要用**シーダ**说得。进入地图上方区域后，敌增援会出现在最上方砦里，持续2回合。另外这关有斗技场，想赚钱或者提升等级的玩家可以去试试，记得进入之前利用记忆光环存档。

09章 ペラティの火龙

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+14名同伴

敌方配置：海贼×8、ハンター×5、、盗贼×2、魔道士×1、僧侣×1、マヌー

先将主力拉向中央地带，取得宝箱，然后访问村子可让**ジョルジュ**成为同伴。然后将主角传送到地图的右下，开宝箱拿屠龙剑，其余大部队向左下移动。进入下方区域后，敌人增援的海贼会出现在最下面方砦上，持续5回合。BOSS是龙人，用屠龙剑可以克制它，轻松获胜。宝箱物品有金块（中）、女神の像和**ドラゴンキラー**。

10章 プリンセス·ミネルバ

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+13名同伴

敌方配置：ドラゴンナイト×2、ペガサスナイト×2、ソシアルナイト×4、アーチャー×2、アーマーナイト×3、勇者×1、盗贼×2、スナイパー×1、僧侣×1、マリア、ミネルバ、ジューコフ

本关开始后直接攻城，用弓手和**マリク**断后射杀来袭的龙和飞马。第6回合**ミネルバ**到达地图右上后，会出动两拨人马从右边来截杀我军。清理干净城里的敌人后，可以用**マルス**说得**マリア**，然后再从城的另一头出去，杀掉守门的勇者可以获得第一个转职道具，再用**マルス**说得**ミネルバ**。宝箱物品有**サンダーソード**、**リブロー**。

11章 ノルダの市场

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+13名同伴

敌方配置：佣兵×7、**ペガサスナイト**×2、**ソシアルナイト**×4、**シューター**×2、**ホースメン**×1、盗贼×1、**スナイパー**×1、**ジェイク**、**ショーゼン**

本关的敌人基本都躲在一个山谷的要塞中，以防守形态为主，主要有威胁的就是那几台弩车，他们的守备值很高。部队可以从右上的缺口攻入，消灭掉机动部队后，利用谷中的砦前进来消灭弩车。

マルス访问村庄可以让**リンダ**加入；然后访问水池旁的民居，就能让**シーダ**说得BOSS旁的弩车**ジェイク**。

12章 アカネイア·パレス

胜利条件 王座压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+10名同伴

敌方配置：**ソシアルナイト**×4、**アーチャー**×2、**アーマーナイト**×4、盗贼×2、僧侣×2、魔道士×3、**スナイパー**×1、龙人×1、**ボーゼン**、**ヒムラー**

本关开始时，我方有5名新加入的角色被关在地图上方的牢房中，而且没有武器，处境很危险。应该传送一名强力角色进去击杀掉魔导士，然后将两个重铠顶在外面吸引弓箭，这样就不会有危险。我方主力两回合内就能突破与其会合，然后清理盗贼，开门取宝物，宝箱尽头处有一个拿着银弓的弓手守卫，要当心。敌人在第3、5、7、9回合在地图最右边会出现**ソシアルナイト**和**ホースメン**增援。制压王座后得到三神器之一的圣弓**パルティア**。宝箱物品有术书、金块（大）、**マスタープルフ**、**ぎんの**剑、**ドラゴンランス**、**ブーツ**。

12章 外传·里切りの持つ价值は

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

进入条件：第12章结束时全队生存人数不超过15人

初期配置：**マルス**+11名同伴

敌方配置：**アーマーナイト**×4、**ソシアルナイト**×6、魔道士×3、火龙、**アーチャー**×2、**スナイパー**×1、**ホルス**、**デジャニラ**

推荐直接传送主角**マルス**到BOSS面前，用西洋剑秒之后过关，访问中央和右上的村庄分别可以获得**キラーランス**和**ブリザー**，要经验和宝物的玩家只有逐步推进了，使用哪种战术，自己抉择。**ホルス**只要不杀掉他，过关后即会自动加入。第8、11、12、14、16回合从4个砦逐次出现海贼，第14、16、18回合从右下方砦出现骑兵。

13章 グルニアの木马队

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+13名同伴

敌方配置：**シューター**×12、、盗贼×2、僧侣×1、**アストリア**、**ギガッシュ**

本关主要敌人是弩车，进军路线被分为了三拨，如果对自己的实力有信心，可以将主力分为三队杀过去，本关基本毫无难度，勇者**アストリア**是由**ミディア**说得。

14章 悲しみの大地·グラ

胜利条件 王座压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+13名同伴

敌方配置：**ソシアルナイト**×4、**アーチャー**×5、**アーマーナイト**×4、盗贼×2、僧侣×2、**スナイパー**×1、**シューター**×1、**ジオル**

开始我方在地图的上方，大部队需要让小偷或者持有吊桥钥匙的人，开启吊桥才能通过。访问村庄可以得到**トロン**魔道书，对于已经转职的我军来说，对付这种规模的战斗应该已经得心应手。飞马**カチュア**和**パオラ**会在第5回合登场，用主角说得其中之一，另一个也会在下一回合自动加入。第8到12回合在地图左下会有敌飞马增援，每回合2只。宝箱物品有**シルバーカード**（半价卡）、金块（小）。

15章 魔道の国カダイン

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+10名同伴

敌方配置：**ドラゴンナイト**×4、盗贼×1、僧侣×3、司祭×2、魔道士×8、**ガーネフ**

系列的老玩家看到本关的地形，一定会以为本关是系列中的沙漠寻宝关卡，但很遗憾，本关除了宝箱里的道具之外没有任何宝物。本关最好不要派骑兵这种受地形影响较大的战斗单位出场，多派魔导士和飞行单位。恶灵法师**ガーネフ**是打不死的，它的战斗力超高，一开始全体都往地图上方移动，它在第6回合就会自动撤退。剩下的就是要注意飞龙的远程偷袭即可，右边还会有飞龙增援。宝箱物品有魔**よけ**和力**のしずく**。

16章 アリティアの战い

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+12名同伴

敌方配置：**ソシアルナイト**×6、**ドラゴンナイト**×3、**アーマーナイト**×1、**ホースメン**×3、盗贼×1、僧侣×1、**パラディン**×1、勇者×2、**チェイニー**、**ホルスタット**

本关地图较大，将主力部队拉到左边与敌人主力决战，派一个强力角色配合盗贼打开右边的牢房，将**チェイニー**放出来，他会自动找到主角对话加入。主角要在敌方盗贼之前访问村庄，这两个村庄是二选一的，访问左边村庄可让**アラン**加入，右边村庄可让**サムソン**加入。访问其一后，另一个村庄将会关闭。第11回合开始上方的4个砦会连续出现敌增援。

17章 スターロード·マルス

胜利条件 王座压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+14名同伴

敌方配置：魔道士×4、**アーマーナイト**×4、**スナイパー**×2、盗贼×2、龙人×2、司祭×3、勇者×1、**モーゼス**

本关又是城内战，用强力角色配合法师和飞龙强攻右侧的王座间，将右下角的一个法师干掉会得到**メンバーカード**（会员卡），这是进入隐藏商店的关键，一定要配合半价卡使用。左面有大量的宝箱，将敌人清理后再用盗贼过去捡，宝箱物品有**ワープ**、**きしの**く斧、龙**の**盾、金块（中）、**マスタープルフ**、密传之书、必杀弓、**デビルソード**。第2到第10回合在地图王座间的右边敌人会持续出现一个重铠+骑兵的增援。本关会第一次出现隐藏商店，位置在BOSS王座正上方4格处的门，是专门卖刺马枪、屠龙剑等特种兵器。

17章 外传·マクロニソスの城

胜利条件 王座压制 败北条件 マルス死亡

进入条件：第17章结束时全队生存人数不超过11人

初期配置：**マルス**+14名同伴

敌方配置：**アーマーナイト**×5、**ソシアルナイト**×2、游牧骑兵×1、弓箭手×2、**スナイパー**×2、勇者×1、魔道士×3、火龙×3、司祭×4、佣兵×4、**ダクティル**

本关敌人的实力强了不少，又是城内战，有不少宝箱，我方要稳扎稳打、步步为营。第一、二回合敌人的骑兵队就会发动强袭，最好多准备斩马刀和刺马枪。先去开启右边一排房间的房门，第1和3的房间里有宝箱，其他的房间有敌人出现。第二回合出现的敌人**エッツエル**不要杀了，过关时他还生存的话就会加入。宝箱物品有**ワープ**、**ポールアクス**、**ロングボウ**、倭刀、**ウイングスピア**。

18章 グルニア黑骑士团

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+14名同伴

敌方配置：**ソシアルナイト**×12、**ホースメン**×5、僧侣×1、**パラディン**×3、**スターロン**

本关的敌人绝大多数都是骑兵，战前多准备克制骑兵的特效武器，其实本关就是历代火纹都有的渡河作战。本作天马三姐妹的**エスト**会于第6回合登场，用**マルス**说得她。从第8回合起，地图下方4个砦会陆续出现敌增援，如不能快速清场制压砦的话，可以考虑直接用传送杀BOSS过关，本关能获得王家三神器之一的**メリクルソード**（奇迹之剑）。

19章 マムクート·プリンセス

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+11名同伴

敌方配置：佣兵×3、魔道士×2、盗贼×3、僧侣×2、勇者×2、**チキ**

本关在宝箱非常多，注意派盗贼出场，特别是星之珠和光之珠，这两件宝物一定要入手。本关的另一个重点就是小龙女**チキ**的说得，想要说得她就必须派龙人**バヌトゥ**出场。如果想进入24章外传，让神龙加入**ナギ**加入就直接屠杀她过关。星**のオーブ**带在身上的效果是武器耐久度不减，光**のオーブ**能让对手地形效果无效化，大地**のオーブ**是全地图敌我方无差别地震攻击，可使用3回。

20章 ブラックナイト·カミユ

胜利条件 城砦压制 败北条件 マルス死亡

初期配置：**マルス**+14名同伴

敌方配置：**シューター**×6、**ドラゴンナイト**×3、将军×3、盗贼×1、僧侣×2、**パラディン**×7、**ロレンス**、**カミユ**

本关要派出盗贼来开吊桥，建议还是从左边绕道攻击敌人。敌方的**ロレンス**将军需要用**シーダ**说得，主角访问村庄可以获得魔法书**ハマーン**。第6回合开始中央砦上会出现敌援军，敌方最难对付的是拿着圣枪**グラディウス**（格拉迪乌斯）的**カミユ**，他是黑骑士，用特效武器或者圣弓、奇迹之剑来对付。

20章 外传·炎の洞窟

胜利条件 指定地点压制　败北条件 マルス死亡

进入条件：第20章结束时全队生存人数不超过11人

初期配置：マルス+11名同伴

敌方配置：アーマーナイト×2、将军×3、游牧骑兵×2、圣骑士×7、**ソシアルナイト**×3、火龙×2、司祭×2、**ユミル**、**ラリッサ**

本关敌人在很多地形的瓶颈处有重兵把守，而且一开始敌人的骑兵队会向我方发动强袭，都是转职部队，手中的武器都是银系，威力很高。让主角到地图右上与**ユミル**对话，他会撤退，过关后才会加入。宝箱物品有**キラーランス**、**キラーボウ**、**ポールアクス**、**ロングボウ**、倭刀、**キラーアクス**。

21章 决战マケドニア

胜利条件 城砦压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+15名同伴

敌方配置：ドラゴンナイト×3、将军×3、**スナイパー**×1、僧侣×2、**パラディン**×5、魔道士×2、**オーダイン**

游戏进入终盘阶段，敌人也都是最高等级，本关敌人主力是飞行部队，尤其是飞龙，要当心他们的强袭。与敌人交手时要尽量歼灭，不要留下残血的，BOSS身边的修女拥有全屏回复杖，而且第5回合开始地图上方会出现飞龙+飞马的援军。本关地图右上角，竖着向下数第6排，有一个蓝点的地方是秘密商店，都是卖的成长道具，不要考虑，全部买下，每个只能买3个。

22章 天空を驱ける骑士

胜利条件 王座压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+15名同伴

敌方配置：ドラゴンナイト×5、盗贼×1、**ペガサスナイト**×5、僧侣×2、**パラディン**×4、**ホースメン**×2、**ミシェイル**

本关有一个重要的抉择，就是是否在下一关打死恶灵**ガーネフ**的真身，对付他必须拥有星光魔法，而这个必须在这一关让主角带着星之珠和光之珠去访问村庄找大贤者卡多交换得到。如果你想要神龙加入，下一关就不能打死**ガーネフ**，那么星光魔法就没有价值了，而星之珠和光之珠都是极品宝物，如何抉择，玩家自行定夺。要是不要星光魔法，可以直接传送守备力超强的角色（强力推荐重点培养主角）瞬杀掉BOSS直接过关。如果想要星光魔法，那么找一个守备在17点以上的强力角色（飞行单位除外），直接让他带上星**のオーブ**和奇迹之剑传送到敌人堆里，配合远程回复杖，两回合下来就能把敌人清理干净，然后干掉BOSS获得**アイオテの**盾（装备后，弓箭对飞行单位的特效取消）。再让主角去换取星光魔法。



23章 悪の司祭ガーネフ

胜利条件 王座压制　败北条件 マルス死亡

初期配置：マルス+11名同伴

敌方配置：盗贼×2、僧侣×4、魔道士×2、勇者×2、司祭×6、**スナイパー**×2、**ガーネフ**×3

本关的敌人都是魔法单位，要让魔防高的角色在前面吸引火力前进。让盗贼到左边拿宝箱里的金块（小）和魔**よけ**。如果决定了不打恶灵**ガーネフ**，那么就直接传送强力角色瞬杀BOSS过关，推荐大家将成长道具都给主角吃。如果要杀**ガーネフ**，那么让贤者拿着星光魔法打他即可，他的真身和两个分身是随机出现的，真身被打死后会得到光之剑“法尔西昂”，分身死后只会留下钢之剑。法尔西昂无耐久度限制，而且对地龙族有特效。王座后面是秘密商店，这里只有转职道具卖。

24章 マムクートの王国

胜利条件 王座压制　败北条件 マルス死亡

初期配置　マルス+14名同伴

敌方配置　マムクート×9、**スナイパー**×3、盗贼×1、僧侣×2、司祭×3、勇者×1、**ゼムセル**

本关的敌人基本都是龙族，所以之前买的屠龙剑、刺龙枪全部带上吧，尽量用这些武器来战斗，如果之前主角拿到了光之剑“法尔西昂”那么就直接传送他到神殿开宝箱，获得神杖**オーム**，可以使死去的同伴复活。左下角山间的蓝点处有卖成长道具的秘密商店，当然也是全部买下。

24章 外传·异界の塔

胜利条件 王座压制　败北条件 マルス死亡

进入条件　1、让龙女**チキ**阵亡或着不让其加入；2、23章不能打死恶灵**ガーネフ**本体，即不能拿到光之剑“法尔西昂”

初期配置　**マルス**+11名同伴

敌方配置　勇者×5、勇士×4、狂战士×2、剑圣×4、司祭×4、**スナイパー**×3、火龙×2、魔龙×5、**ソーサラー**×2

本关的敌人阵容可以媲美最后一关，不光有重装部队，还有必杀率很高的狂战士和剑圣，一定要稳步前进。我方可以将主力分成两路，左右分别突破，左边的宝箱里边是**エクスカリバー**魔法，右边是**オーラ**魔法。过关后，神龙**ナギ**会加入，她是地龙王梅迪乌斯的克星。而且在王座的台阶下获得**ファルシオン**，但是能力却比23章获得的数值低，本关**ファルシオン**的数值，剑E/威力7/命中90/必杀0　射程1/重量9；23章获得的**ファルシオン**数值，剑E/威力12/命中100/必杀0/射程1/重量7。

终章 选ばれし者たち

胜利条件 打倒メディウス　败北条件 マルス死亡

初期配置　**マルス**+14名同伴

敌方配置　将军×3、**ドラゴンナイト**×3、司祭×2、**マムクート**×4、**スナイパー**×2、**シューター**×2、僧侣×2、**パラディン**×5、勇者×4、**メディウス**

火纹的最终BOSS一项都有克星，本次是光之剑“法尔西昂”，将主角的力和速加满，守备尽量达到20，先传送一个强力角色去砍掉BOSS前面的龙人，然后在用主角拿着光之剑直接打倒地龙王梅迪乌斯，就通关了，但本作居然没有通关评价。

SYSTEM.6 全角色加入条件

加入章节	角色名称	加入条件
序章起/正篇1章	マルス	自动加入
序章承/正篇1章	アベル	自动加入
序章承	フレイ	自动加入
序章转/正篇1章	カイン	自动加入
序章转/正篇1章	ジェイガン	自动加入
序章结/正篇1章	ゴードン	マルス说得或自动加入
1章	ノルン	序章结结束前死亡角色在2人以上（包括剧情强制死亡的角色）后自动加入
	シーダ	自动加入
	ドーガ	自动加入
	リフ	マルス访问村庄加入
2章	オグマ	自动加入
	バーツ	自动加入
	サジ	自动加入
	マジ	自动加入
	ダロス	マルス说得或主动靠近マルス加入
	カシム	シーダ说得
3章	ジュリアン	自动加入
	レナ	自动加入
	ナバール	シーダ说得
4章	マチス	レナ说得
	マリク	マルス访问村庄
5章	ウェンデル	マリク说得
	ハーディン	自动加入
	ウルフ	自动加入
	ザガロ	自动加入
	ロシエ	自动加入
	ビラク	自动加入
6章	リカード	マルス或者ジュリアン说得
6章外传	アテナ	マルス访问村庄
7章	バヌトゥ	マルス访问村庄
8章	ラディ	自动加入
	シーザ	自动加入
	ロジャー	シーダ说得
9章	ジョルジュ	マルス访问村庄
10章	マリア	マルス说得
	ミネルバ	マリア加入后用マルス说得
11章	リンダ	マルス访问村庄
12章	ボア	自动加入
	トーマス	自动加入
	ミディア	自动加入
	トムス	自动加入
	ミシェラン	自动加入
12章外传	ホルス	该角色存活的条件下过关，下一关自动加入
13章	ベック	マルス访问村庄
	アストリア	ミディア说得
14章	カチュア	マルス说得或在パオラ加入后自动加入
	パオラ	マルス说得或在カチュア加入后自动加入
16章	サムソン	マルス访问地图右边村庄，与アラン二选一
	アラン	マルス访问地图左边村庄，与サムソン二选一
	チェイニー	マルス说得或者自动靠近主角加入
17章外传	エッツエル	该角色存活的条件下过关，下一关自动加入
18章	エスト	マルス说得
19章	チキ	バヌトゥ说得
20章	ロレンス	シーダ或マルス说得
20章外传	ユミル	マルス说得后加入
24章	エリス	自动加入
24章外传	ナギ	进入24章外传，最终章开始自动加入。与ガトー二选一
终章	ガトー	ナギ未加入的情况下最终章自动加入，与ナギ二选一

第九回 茜蕾藤薰穿云箭 清丽爱弓震天原

我流连舞·无双皆传

茜蕾、藤薰、莲花、清丽天弓、麻迦古弓、清丽爱弓，这些光华辉耀的仙弓玄箭都是亘古之谜的见证，渊远文明的传承，它们回响着天音净土的共鸣声，临听、触摸、感受，让我们一起……□文/七曜



默默含春殷不露 纤纤虹流掠浮光。
盈盈玉荷连天碧 淡淡红花笑清风。

茜蕾、藤薰、莲花——漫天箭雨泛红花



无双系列带着我们无数次梦回那段如梦似幻的岁月，梦境悄然而生，发觉时，化梦成岚已催得花尽散……真·三国无双5中的孙尚香和战国无双系列中的稻姬都是以弓作为武器，弓引狂岚，箭似飞花，本期专栏七曜以"天弓美人"为主题，来讲述关于弓姬们的传说，让我们一起领略仙弓玄箭的无尽魅力。接续本专栏第三回、第六回中吴国军容为绯红的话题，红有着热情洋溢、天真活泼的表现力，这点在无双系列的孙尚香身上体现的淋漓尽致。她是孙策和孙权同父异母的妹妹，名为尚香，精神尚武。自幼酷爱武术，随身的侍女们总是一身戎装携带兵刃，自己也是总将弓箭挂在腰间，因此人称"弓腰姬"，典型的不爱红妆爱武妆。系列中第二个用弓作正统武器的角色就是真·三国无双5中的孙尚香，她的弓可是中国古代所用的正统弓，攻击方式以射为主。小稻的弓在造型和重量上都比香香的庞大不少，因为稻姬的通常打击手段是用弓刃来削和砍，射只是辅助式的收招，只有无双奥义是以射为主。而香香的武器转型实际上从《无双OROCHI》中就开始试验了，《蛇魔》中香香的特殊技就已经设定为扇形的弓箭射击。然后在《三国志ONLINE》中，KOEI就正式将香香的武器改为了弓，而不是像大多数三国武将一样，沿用无双中的人设和武器设定。

天赐神武——穿云弓系列 箭似流星，鸣穿日月

乾坤圈是孙尚香自无双初代登场以来一直使用到4代的武器，特别是日月乾坤圈可谓光华四射，其造型犹如日月相互环抱。乾坤圈又名阴阳刺轮、金刚圈，是最为锋利的暗器之一。它的形状像镯，直径八寸，握手处是浑圆，离一手握住还有一半，居全圈四分之一，它的粗细也只能用手握满。其余四分之三呈扁平圆弯，与浑圆处两端衔接，恰成一个圆圈。《真·三国无双2猛将传》中的"龙炎乾坤圈"比较接近现实中的造型设计。因为乾坤圈都是一对，所以无双中都以"日月乾坤圈"、"龙虎乾坤圈"这种示意成对的词语来命名孙尚香的最强武器。乾坤圈的本名来源于传说中哪吒用的乾坤圈取名，它是无穷力量的象征，一直沿用至今。到了真·三国无双5中，香香的武器从乾坤圈换成了弓，在弓的命名上依然挚着的体现着吴军军容为红色的主题。茜蕾，鲜红的花苞蕾；藤薰，黑红的蔓藤；莲花，粉红的水中花。六个字，字字都与花有关，衬托她是吴军阵容里最艳丽的红花。在特殊技"齐射"发动时，会呈现漫天箭雨，红花泛滥的美妙奇观。五代的同屏敌人数比起PS2的无双作品多了数倍，所以香香的弓使用起来显得十分轻盈和迅捷，这可谓是箭似流星，破雾穿云。在射速和箭数上都设计的非常合理，当连舞等级达到无限时，犹如万均神弩般七箭齐发，配合一闪、冰属性和精灵印，就能看见"忽如一夜春风来，千树万树梨花开"的晶树萤花的壮观场景。

秘藏武器——天之麻迦古弓、清丽天弓爱染、清丽爱弓

在战国无双2猛将传中，稻姬有两件秘藏武器，"天之麻迦古弓"和"清丽爱弓"。"天之麻迦古弓"是天照大御神派遣天若日子下凡时赐于的神弓。据《古事记》记载，天照所率领的大和神系向大国主神所率领出云神系展开平定征伐，天照大神派天津国玉神丧屋的儿子天若日子作为先锋，收伏出云国众神，结果天若日子却迷上了大国主的女儿并娶其为妻。天照又命人去打探情报，被天若日子用天照大御神御赐的天之麻迦古弓和天之迦久矢射杀，神箭穿云，直飞到高天原，被最高主神之一的高御产巢日神接住，他认出是天若日子的矢，将矢投了回去，扎死了天若日子。"清丽爱弓"是指爱染明王所持清丽之弓。爱染明王掌管增益、息灾、延命、敬爱、调伏（用法力镇压罪恶）的正尊，看似相貌愤怒，其实内心是个能理解众生烦恼，有着丰富感情的明王，而受到人们广泛的信仰。据《瑜祇经》的介绍，明王头戴狮子宝盖，脸上长有三眼的愤怒样，全身通红坐在宝瓶上的莲花座上，长有六臂，每个手各拿着金刚铃、清丽弓、拳、五钴杵、金刚箭和莲花，他的清丽弓又名天弓爱染，也就是战国无双猛将传中的"清丽天弓爱染"。

千幻流光云海现，玉弓破晓葬风狼！

高天原の弓神，稻姬在战国无双2猛将传中的最强称号，在神话角度来讲，也是最高位的称号。据《古事记》记载，高天原在日本神话中，就是天庭。古代日本人认为，众神的世界高高在上，他们将自己居住的世界称为"苇原中国"，而把神居住的天庭称为"高天原"。天地初成时，出现于高天原的神，名叫"天御中主神"。其名字的意义就是支配天庭中心，亦表示世界神圣的中心在天上。2004年KOEI推出战国无双猛将传时，稻姬的纯让人一见倾心，用句玩笑话形容"万般皆下品，唯有小稻高！"她是无双系列中第一个以弓作正统武器的角色，而且她的弓是双刃弓，既弓臂的两端都装备有尖刃，天之麻迦古弓在《战国无双2》中是采用的四刃造型，而清丽天弓爱染和清丽爱弓的刃都是羽翼造型，与弓神的称号相当匹配。再介绍一把稻姬在战国无双2中消失的武器，都城大弓，在战国无双猛将传中曾经登场，因为2代整个系列中，每名武将的武器由6把缩编为5把，稻姬的武器中就正好把都城大弓删除了。但这种名弓在史实上是存在的，它产于宫崎县南部的都城市。日本古代的"弓"是用竹子做成的，都城市由于生长有丰富的用于制作弓的原材料竹子，因而从公元18世纪开始就盛产弓。到了近代，"弓"作为代表日本"武士道"精神的器具之一被传承了下来，都城弓的生产也愈加兴旺，其产品甚至远销到东亚各国。目前都城"大弓"的产量占据日本国内市场的九成。由于制作弓的繁杂工序均由工匠独自一人完成，因而要学会从削切适于做弓的竹子到制作弓的全部手艺，据说起码需要10年以上的时间，是一种相当传统的手工艺。现在都城市的制作弓的名家数量日益稀少，所以此弓的价值也越来越高。



7月底是中国夏季最热的时候，如此炎热之际有什么东西能够祛暑降温呢？冰激淋还是各色冷饮？太俗了，来玩《零 月蚀的假面》吧，它会让你在桑拿天也后背冒冷汗的。《刺青之声》已经走过了两年，大多数玩家都忘记了那刺骨般的恐怖了吧，现在就是让你重温"恶灵爬满身"的最佳时机。本作是《零系列》第一次和Wii合作，有很多的内容都是专门为Wii量身定做的，恐怖感可是要大大超越系列之前的所有作品哦！这里先提醒大家一点，玩《月蚀的假面》一定要把挂绳牢牢地系在手腕上，特别是MM玩家，切记切记。□文责/龙马

灵石灯

灵石灯是本作中的一项新武器。它和相机一样可以灭灵，但是普通状态下无法拍照，需要装备上「强化レンズ・写」，这样灵石灯也有了照相功能。但是在装备「写」的时候对灵攻击无效，要时刻注意调换。

捡拾

捡拾道具时有可能会被黑暗中的「灵之手」抓住，如果被抓住了道具就会消失。我们可以像「点射」那样试探着伸手，发现「灵之手」后就松开A键恢复到普通状态，之后再捡就没问题了。注意某些时候光线很暗，有可能看不清楚。

连击

给相机装上「装备机能・报」后，在灵近距离攻击的一瞬间或是露出破绽时镜头四周会出现裂纹一样的图案，此时就可以发动连击了。连击的次数与使用的胶卷有关。连击不仅伤害大，积攒「强化镜头」的速度也很快。



NINTENDO Wii Wii	本刊译名：零 月蚀的假面		2008年7月31日	
	冒险解迷	TECMO	6800日元	日版
	DVD-ROM	1人	14格	15岁以上

基本操作

●常规状态 摇杆、角色移动/C、侧移（配合摇杆使用）/Z、跑步（配合摇杆使用）/A、调查/捡拾/B、进入拍照模式/+、进入地图/一、进入系统菜单/晃动遥控器、快速180度转身/摆脱恶灵束缚 ●拍照模式 摇杆、镜头左右移动/C、使用强化镜头/Z、锁定/十字键上下、切换强化镜头/十字键左右、切换胶卷/A、拍照/B、退出拍照模式/遥控器上下晃动、控制镜头上下移动

失去了儿时记忆的少女们，在危机中迷茫地寻找着……

在本州的南面，有一个群岛——胧月岛。

十年前，有5个少女在胧月岛上遭遇了"神隐"，她们失踪的时候，岛上正在举行传统仪式"胧月神乐"。一位参与调查失踪事件的警官发现了所有的少女，虽然每一个人都毫发无伤，但是却失去了与"神隐"有关的所有记忆。

那之后过了两年，胧月岛再度发生奇怪的事件，岛民开始了集体失踪……

大部分岛民行踪不明，少数被找到的人也已经全部死亡了。这些死亡的岛民仿佛在死前看到了什么极度恐怖的东西，所有的尸体都是双手掩面，表情扭曲而丑陋。

警察没有查出头绪，整个事件也没有得到根本的解决。于是，原本就无人来访的小岛，终于成为了真正的"无人岛"。

现在，有两个少女来到了胧月岛。

麻生海咲和月森圆香——曾经遭遇"神隐"的五个少女中的两人。她们有着自己的理由，才来到了这个无人岛。

她们的好友鞠绘和十萌死了，死状甚惨。这两人与海咲和圆香一样，是"神隐"的受害者。她们的死状和胧月岛上的岛民一样，双手掩面，表情扭曲。

海咲察觉到了好友的死一定与胧月岛上所发生的一切有关，为了寻找真相，和圆香一起来到了胧月岛的疗养设施・胧月馆。

但是圆香却与海咲走散了，并得到了一个奇妙的照相机。圆香举起照相机，透过镜头看着四周，没想到出现在镜头中的却是一个恐怖的怨灵。被无数怨灵所包围的圆香，失去了意识……

"任何人都不记得的事情，就是从没有发生过的事情吧……"

水无月流歌——十年前同样遭遇了"神隐"的少女，紧随着海咲与圆香踏上了胧月岛。她曾是岛上的居民，"神隐"事件后，母亲小夜歌带着她离开了胧月岛。她一定也有自己的理由，才来到了这个无人岛。

流歌想要找回十年前失去的记忆。

自己出生的地方……父亲……神隐……胧月岛上到底发生了什么？

在记忆碎片的驱使下，流歌来到了胧月馆中的麻生纪念室，在这里她遇到了已经"灵化"的圆香，并且从资料室的镜子当中看到了表情扭曲的自己……

麻生海咲在胧月馆中寻找着圆香，一个黑衣的少女突然出现在面前，而她，经常会断断续续地出现在海咲记忆的碎片当中。

"我回来了……胧月岛"

为了寻找自己与少女之间的关系，海咲在少女的引导下来到了一个房间，那是十年前，圆香住院时所住过的房间。

遭遇了神隐的少女们都住进了这家疗养院的医院，为了治疗胧月岛特有的风土病"月幽病"。

海咲在寻找圆香的过程中不断回忆起当时的事情。

"圆香……圆香在哪？"

私家侦探雾岛长四郎在灰原医院的正门口苏醒过来。

"这里是……我怎么会在这个地方？"

雾岛想起了自己是受小夜歌所托，来到胧月岛救助流歌。十年前，岛上发生"神隐"事件的时候，就是他救出了流歌等五名少女。

在灰原病院的门口，雾岛发现了灰原耀——一个连续杀人事件的嫌疑人。

灰原耀是灰原重人的儿子。灰原重人是胧月岛上的上流人士，还是灰原病院的院长。

雾岛想到那五名少女都是在灰原病院的地下密道中发现的，于是他明白了灰原耀一定与这件事也有着某种关联。

但是解救出五名少女的时候并没有发现灰原耀。为了追捕逃跑的灰原耀，雾岛辞去了警察的职务成为了一名侦探，独自追寻找灰原耀。

而灰原现在出现在这家医院中，说不定流歌也……

察觉到某种气息的雾岛来到了十年前发现少女们的那个地下密道……

镜子中自己的脸发生了扭曲，胧月馆内四处播放着让人头脑混乱的音乐……

当时这里到底采用了哪种治疗方法？为什么病人们现在都变成了灵在胧月馆内四处徘徊？

疑问不断涌上心头，恍惚中流歌来到了一间有些许熟悉的房间门口。这里是自己曾经住过的病房……

在寻找圆香的过程中，海咲在自己的病房中发现了一张照片，出现在上面的，是年幼的自己和一个"没有脸的女人"。

黑衣少女和这个女人有什么关系？"我想见见这个人！如果见到她，我一定能够找回自己的记忆"，海咲仿佛在黑暗中找到了光明，"重要的……重要的人"。

流歌在自己的病房中发现了一个八音盒，它传出的音乐让流歌少女时代的回忆苏醒了，那是与做画具师的父亲・宗也和母亲・小夜歌一起生活在"四方月邸"的回忆。但是，父亲的脸，流歌却怎么也想不起来。

从回忆中回到现实的流歌面前出现了一个面具——"奏之面"，这是流歌在遭遇"神隐"时犯人给她戴上的面具。

小夜歌在日记中表露了自己对丈夫的疑惑，她怀疑宗也利用少女们进行某种仪式，发生在胧月岛上一连串的犯罪事件或许都与宗也有关。

流歌明白了母亲为什么要与父亲分开，并带自己离开了胧月岛。但是当她来到自己当年被绑架的地下密道时，内心却产生了一种说不清的怀念与熟悉……

雾岛在调查灰原病院的过程中，得知了这家医院曾经使用过违法且非人道的治疗手段。灰原重人为了自己的某种目的，将这家医院的病人全部当作实验材料，他的儿子灰原耀也在时刻帮助他。

但是，到底为了什么？灰原重人对治疗"月幽病"有着如此强烈的执念？

答案就是胧月岛上的传统仪式——胧月神乐。灰原父子相信，神乐是导致月幽病患者出现的原因，所以神乐的假面和音乐都与月幽病的治疗息息相关。

而十年前，发生"神隐"的那一天，胧月岛上也举行了神乐的仪式，这微妙的巧合说明了什么？在住院的患者中有一个画家，所绘制的那幅奇妙的画像中有一个女人，她又是谁？

"没有脸的女人"就是灰原病院的一名患者——朔夜。她把自己的一个玩偶送给了海咲。

随着月幽病症状的加深，患者会出现严重的人格分裂，最终导致死亡。为了医治症状的加深，朔夜将玩偶当作自己，以此进行自我保护。

从朔夜那里得到的玩偶就是朔夜自己，同时也是引导着海咲的那名黑衣少女——海夜。

来到了胧月馆地下的月黄泉堂，海咲终于见到了朔夜。但她早已不是当年那个和蔼可亲、经常面带微笑的大姐姐了。朔夜在岛上的仪式・归来迎上担任了巫女，并挑起了神乐，导致她完全"盛开"了，而且凡是被她所看到的人都会"盛开"。

海夜……不，已经成了怨灵的朔夜抱住了海咲，"也许自己也要盛开了吧……"，海咲心中默默地想着，倒了下去……

在灰原病院的地下，流歌发现了继续通往下方的台阶。那里是举行"胧月神乐"的舞台，二十年前，自己在观看神乐的中途被什么人带走了，在另一个地方，成为了另一个"神乐"仪式的"奏"。

记忆慢慢苏醒，而父亲同时也出现在自己面前。流歌追赶着父亲，来到了自己的家——四方月邸。

十年前，在胧月神乐中途绑架少女的果然是灰原耀。

他和他的父亲灰原重人为了秘密举行被禁止的古代仪式・归来迎，需要五名少女充当仪式的"奏"，所以就诱拐了流歌等五名少女。

在"归来迎"中担任重要的巫女・"器"一职的就是灰原耀的姐姐——朔夜，耀对她抱有扭曲的爱。

灰原父子认为，想要治好朔夜的深度月幽病，只能使用已经完成的"月蚀之面"来进行"归来迎"。

但是，"归来迎"失败了，朔夜也"坏死"了。她被放置到了病院的地下深处，将会在生与死之间徘徊、彷徨，永远地沉睡下去，但是……

雾岛想起了所有的事情。

神隐事件的两年后，朔夜苏醒了。她开始在胧月岛上四处徘徊，让岛民们一个接一个的"盛开"了。

这是"无苦之日"。

为了追踪灰原耀而来到胧月岛的雾岛突然发现了灰原，混乱中一路追踪到楼顶，二人一起从楼顶坠了下去。

"原来是这样……"

八年前，雾岛早已到过灰原病院的门口。

雾岛的魂为了追踪灰原，永远地徘徊在胧月岛上。

此时，请求雾岛将"月蚀之面"交给流歌的小夜歌出现在了雾岛的身旁。在月光的照射下，二人静静地看着雾岛的尸骸……

流歌在四方月邸中找到了自己的过去。

父亲宗也为了完成究极的假面"月蚀之面"，给自己的女儿以及其他四名少女戴上了"奏之面"，给朔夜戴上"月蚀之面"，并让她作为"器"跳起了"神乐"。

这就是被禁止的仪式——归来迎。

但是仪式失败了，流歌等人失去了记忆，而朔夜也陷入了无尽的沉睡中……

那一天，朔夜苏醒了……

原本不可能出现也不应该出现的苏醒……

原来八年前岛民的失踪，好友的死亡，都是父亲的一意孤行所导致的……

如何能结束这幕悲剧？如何做才能补偿父亲所犯下的罪孽？月蚀之日越来越近，这也将是朔夜毁灭一切的日子……

"归来迎"过去了十年，月蚀之夜将再度造访，朔夜将会使一切"盛开"。

为了封印朔夜，必须用"月蚀之面"和"正之音"来举行"归来迎"。

在月读崎灯塔顶部，流歌与朔夜展开了最后对决。凭借从父母那里得来的"月守歌"与"月蚀之面"，朔夜被封印住了，归来迎成功了。

黄泉之门打开了，长年以来在胧月岛上彷徨的死者之魂，通过朔夜回到了黄泉之中。

流歌与父亲的魂相见了，她也终于想起了父亲的样子，那是一张时时刻刻都守护者流歌，严厉而又慈祥的面庞。

没有任何的语言交流，父亲回到了黄泉中，和月蚀之面一起。

找回了全部记忆的流歌不断地弹奏着月守歌。

听着自己弹奏的月守歌，流歌的眼前出现了一幅风景——仿佛时间停止一般，沉静的风景。夜晚，在森林中的湖面上，月亮随水波慢慢摇动。

这就是父亲曾渴望过的，零域的风景。



在熟悉而又陌生的岛屿，人们搜寻着事件的真相。

序ノ蚀咲き触れ

先别上楼梯，从左侧的走廊通过会看到海咲。走到尽头开门，会发现海咲的手电掉在地上，捡起后会再次看到海咲，跟着她来到“麻生纪念室”，发现门从内侧锁住了，旁边的牌上提示钥匙在二楼的“管理室”。回到楼梯处会看到穿护士服的幽灵，跟着她上二楼，来到管理室。进门后在右侧的桌子上找到“看护妇の联络メモ”，从上面得知钥匙在“我的桌子上”，来到左边的桌子找到钥匙。之后原路返回麻生纪念室，进入后在左边找到“麻生博士の手记”，之后系统会自动提示玩家相机所在位置，拿起相机后进入第一次战斗。这个灵相当简单，瞄准锁定后待蓝色光圈圆满，一击便可将其消灭。之后开门离开，剧情后本章结束。

一ノ蚀 音连れ

大厅楼梯左侧有存档点。先上楼梯，在大门中间发现“圆香のメモ 一”。下楼后发现圆香，跟她来到“麻生纪念室”，在这里可以找到“麻生博士の手记 二”、“新闻·岛民迷の死”、“圆香のメモ 二”、“照相机”。麻生纪念室里面有一扇门被封印着，用照相机照，镜头中出现蓝色圆圈后就可以照了，照片中出现了5个面具，左边数第二个很模糊。出门后会出现一个灵，就是序章中的护士，轻松解决战斗。在麻生纪念室门外的角落找到“青い灵力の欠片”，这是提升相机性能的关键道具。从走廊另一侧的门出去后会看到一个小孩的灵，跟着他来到食堂。在中间的台子上找到“胧月彫りの键”，接下来发现二层大门开启的提示“将数字相加后得数为13”，在台子右侧找到“青い灵力の欠片”；在钢琴的键盘上找到“圆香のメモ 三”，在钢琴后方地面上找到“强化レンズ·刻”；在放映机右侧的桌子上找到“镜石”。在围挡外面的墙壁上会发现之前照片中出现的5个面具，左数第二个不见了。从面具旁边的门出去，在角落找到“新闻·最后生存者の死亡”。一路向前回到大厅，沙发上可以找到“十四式フィルム”，装备后除灵效果要比“O七式フィルム”好一些；在吧台上找到“胧月岛观光パンフレット”和“万叶丸”。接下来用“胧月彫りの键”打开楼梯下方左侧的门，进门后在地上找到“新闻·失踪事件の谜”。开启二楼铁门的机关就在左边，从左到右数字的排列为“45103”。厨房间后吧台上的电话响起，拿起听筒里面会传来“还给我……”的声音。上楼后会看到两个灵，跟着它们向右走，在管理室门前的椅子上找到“赤い灵力の欠片”，这是用来提升“强化レンズ”的必要道具，在管理室中可以找到“万叶丸”。从管理室旁边的门进去，沿途可找到“圆香のメモ 四”，这时小孩的灵会引导玩家进一个房间，我们先不进去，门外的柜子上有“御神水”，走廊尽头可以找到“装备机能·报”。进屋后在右边找到“少年の日记 一”，接下来玩家会发现床边有闪光的东西，调查后立刻进入与小孩灵的战斗。这个灵并不难，前三次都会从玩家的正面出现，保持照相状态并使用锁定攻击即可，之后画面上方“灵力提示盘”四个方向都会亮起红色，退出照相状态四处跑动几下就会发现它的位置，再攻击两次即可。胜利后得到“少年の日记 二”，并在床边找到缺失的面具，在房间左侧可以找到“青い灵力の欠片”、“十四式フィルム”和“问诊记录·桐谷冰见子のテープレ·コーダ”。出门后会有一场战斗，这个灵受到攻击后会钻入墙壁，注意屏幕上方的“灵力提示盘”。胜利后去食堂，刚刚进入走廊时左边窗外会出现一个灵，它不会攻击玩家，很快就会消失，拍不拍自己选择。来到食堂将面具安上，麻生纪念室中被封印的门开启。来到麻生纪念室进入被封印的房间，左侧梯子上有“十四式フィルム”，向前走会发现圆香正在哭泣，但走近后却发现是个恶灵。这个恶灵的普通攻击力一般，但是攻击一段时间后它的全身会发出紫光，此时攻击力大增，一下可以打掉玩家半管的血。建议大家装备“十四式フィルム”，拍照时机掌握得好的话，三次攻击就可以消灭它，或者用“刻”也可以，注意攻击一次后要及时移动，多通过“灵力提示盘”来确认恶灵的位置。胜利后本章结束。

二ノ蚀 共鸣

本章开始自动获得照相机和“麻生博士の手记”。照相机会继承上一章“装备机能·报”和“灵力の欠片”，但“强化レンズ·刻”不会继承。从起始点向右走会听到警报式的声音，进入管理室，右手边桌子上拿到“二皆看护日志”，得知开某扇门需要密码。往前走在桌子上找到“装备机能·避”。继续向前在呼叫器那里可以听到圆香的哭声，调查后发现可以输入密码，但是现在还不知道密码是什么。在对面的桌子上找到“青い灵力の欠片”，还有“二皆 部屋割り表”，得知圆香的房间是203号。离开管理室，在打开门的时候会看到对面门口站着一个灵，拍摄下来的话可以得到照片“病室への扉の前の患者”。下楼，可以看到两个小女孩的灵向楼梯左下方跑去，先不要跟过去，在大厅吧台旁可以找到“绍介患者の入院”，在大门右侧角落里找到“赤い灵力の欠片”。之后来到楼梯左下的屋子，墙壁上有“青い灵力の欠片”，在屋子中间找到一张画，上面画着一座钟，是不是觉得有些眼熟？来到大厅调查钟，之后拍摄钟的底座，照片会浮现出“8395”的数列。回到管理室，开门的一瞬间门口会出现一个灵，拍下来的话会得到照片“助を求める看护妇”，接下来到呼叫器那里输入密码（输入数字的方法是上下晃动遥控器，有些不便），之后会再次听到圆香的哭声。接下来护士灵会袭击玩家，它的主要攻击方式是扑、抓。消灭后进入走廊，经过一扇门前“灵力提示盘”会有反应，调查后会听到圆香的声音，紧接着会出现两个恶灵。作战时不要胡乱瞎跑，否则很容易腹背受敌，站稳后两个恶灵会一起从玩家正面出现，一次攻击就可以打到他们两个，之后再移动，再等待，如此反复很快就能胜利。接下来在一闪破损的门前找到“女性患者の遗书”，继续对这破损的门拍照（镜头要对准屋内的绳圈），可以发现有人曾在这里上吊，接下来到圆香的门口拍照，可以得到一张类似图书室的照片。回到麻生纪念室进入里面的屋子，先从右侧走，在书架上得到“强化レンズ·压”和“赤い灵力の欠片”。之后调查中间的镜子，此时会出现一个灵，给与一定伤害后它会四处乱跑，此时我们也要不停移动，等待“灵力提示盘”确定位置后保持锁定拍照状态，等他从正面出现后攻击即可。胜利后在镜子处找到“拔月の键”，也就是圆香房间的钥匙。在离开这个房间时，屋内右侧会出现一个灵，照下来的话会得到照片“面の前に立つ女”，接下来在旁边的柜子里可以得到“黑い面の欠片（左目）”和“麻生博士の假面考察”。来到大厅，楼梯上方会出现一个灵，拍下后会得到照片“见下ろしている少女”。来到2层进入“拔月”，左手边找到“六一式フィルム”，桌子上找到“圆香の日记”，对面桌子上找到“圆香への手纸”，抽屉中找到“装备机能·测”。先不要调查旁边的木板，进入里屋拍摄圆香，会得到照片“ベットに座る圆香”，调查圆香可以得到“二皆 看护日记 二”，在床左侧桌子上找到“赤い灵力の欠片”。此时再去调查门口的木板，会出现一个灵，但并不发生战斗。接下来会从圆香所在房间门口出现一个灵，拍下来的话会得到照片“覗く少女”，离开这个房间时走廊会出现一个灵，拍下后得到照片“亚夜子に呼ばれる看护妇”。向右走会出现两个灵，拍下后得到照片“看护妇を引きずる少女”。走到尽头进入房间，这里会有一个灵偷袭玩家，这里必定会掉血，这个灵除了血厚点没有什么难度。胜利后本章结束。

提示：在Normal模式下，本章正常流程中不会捡到任何加血药品，需要的话可以在存档点进行交换，特别是最后一个“偷袭灵”那里，经过之前的恶战玩家体力也许不会很多，所以提前交换一两个“万叶丸”比较好。

三ノ蚀 忘日

从起始点向前，自动获得“雾岛の手账”和“テープレコーダ·雾岛调查记录”。进入医院大门后会同时出现N个灵，攻击力都不高，雾岛没有照相机，用手电——灵石灯也可攻击，方法和照相机一样，只是无法锁定攻击，也无法给灵造成硬直，但是连续攻击的速率要比照相机快。混战胜利后得到“强化レンズ·写”和“装备机能·换”，这里不要安装“强化レンズ·写”，否则灵石灯会攻击无效（发现“鬼灯人形”后再装备上解除诅咒，但要记得即时卸下装备）。在右侧诊察室的窗台上找到“徘徊に关する注意书き”，中间的椅子上找到“赤い灵力の欠片”，大门左侧的鞋架上找到“万叶丸”。经过电梯时会发现一个灵，不用战斗。上楼后在楼梯左边的看护室中传来哭声，进入后在书架上找到“助手の日记 一”，左边桌子上找到“カルテ：绯月浅葱”，水池上有“青い灵力の欠片”。进入里屋，在床上找到“绘の描かれた日记 一”，门口的床上有“赤い灵力の欠片”。来到屋外的走廊一直向前，在尽头可以拍到一个灵，得到照片“吸烟所に立つ助手”，并找到“铁制の平键”，这是手术准备室的钥匙，这里还可以找到“灰原病院案内图”。出门后会出现一个恶灵，消灭后下楼，电话响起。接完电话从大厅左边的走廊进入，沿途的椅子上有“青い灵力の欠片”，屋子里水池上有“万叶丸”，地面上有“赤い灵力の欠片”。调查两个铁柜可以得到“集体失踪の门言”。进入里屋，手术台旁会出现灵，拍下后得到照片“手术する医师たち”，在手术室水池上有“万叶丸”，调查中间的尸体后会出现一个小女孩的灵，注意不要让它考得太近，否则它会弯下腰攻击，灵石灯很难照射到它。胜利后得到“绘の描かれた日记 二”，此时会有一个灵进入旁边的门，跟着进去在架子上找到“胧月神月について”，桌子上找到“助手の日记 二”和“铁制の细键”，这就是大厅旁诊察室的钥匙。台子上有“赤い灵力の欠片”。离开这里是会出现一个医师的灵，连续3次攻击就可以消灭它，并得到“神隐し事件告发资料”。出门后会出现3只灵，攻击力不高，但这里比较暗，随时注意“灵力提示盘”的方向指示。来到大厅，看到灰原上了电梯，追过去后电话再次响起，接听后出现两个灵，其中男灵拿着武器，最好先把他干掉。进入诊察室，左边桌上有“问诊记录相庭崇”和“月幽病と月の关系”。接下来先进入侦察室内右边的门，在左边角落里可以拍到一个灵，得到照片“札を置く看护妇”，在窗台小框里找到“月の箱礼下弦”，门口的架子上还有“御神水”和“万叶丸”。家

下来进入诊察室左边的门，一进门就会出现一个灵，拍下后得到照片“何かを隠す助手”，进入在桌子上拿到“助手の手记 三”，继续调查桌子上的电话，发觉院长室可能有人，接着恶灵医生再次出现，它每受到一次攻击就会消失一下，我们只需要站在原地观察“灵力提示盘”指示的方向即可。胜利后进入有门帘挡着的屋子，在架子上找到“朧月细工の箱”。离开这里，继续从左边的门出去，在院长室门旁的椅子上找到“赤い灵力の欠片”，进入院长室的一瞬间院长的灵会出现，照下后得到照片“扉の前を横切る院长”。在架子上找到“青い灵力の欠片”，书架上找到“灰原院长の日记 一”。出门后下楼梯，调查铁栅栏门，可以拍到一个灵，得到照片“栅の向こうの助手”，并找到“月の箱札 上弦”，这样就可以打开“朧月细工の箱”，并得到两组密码“438”和“951”。回到院长室，在办公桌正面调查，剩余的一组密码是“276”，接下来有一个书架的门会自动打开，第一次调查会把门关上，再调查一次就可以打开密道。下去有又一只很弱的灵，在楼梯下方找到“青い灵力の欠片”，在对面桌子上找到“月幽病研究记录”和“青い灵力の欠片”。接下来继续向下走，进入一扇小门，一段回忆后本章结束。

四ノ蚀 空身

起始点在“麻生纪念室”的图书馆，这里可以找到“青い灵力の欠片”和“圆香のメモ 五”，外屋的沙发上可以找到“赤い灵力の欠片”。出门后会看到一个护士的灵，跟着她来到大厅后喇叭中会传出音乐，画面也会变成灰白色，此时无法记录。上楼来到管理室，关掉音乐后得到“二皆 看护日志 三”。稍作移动后呼叫器响起，调查后发现是“207室 亚夜子”在呼叫护士。接下来就是战斗，刚才的护士灵会从流歌的侧面出现，我们最好先移动到门口再开始攻击，难度不大。胜利后得到“通达 音乐疗法实验”。来到207室（就是“二ノ蚀”中流歌被偷袭的那个房间）可以看到亚夜子的灵漂浮在墙壁边，我们先在床上找到“カルテ：亚夜子”和“青い灵力の欠片”，在桌子上有“镜石”，如果“二ノ蚀”中捡到的镜石没有使用的话这个是拿不了的。之后再调查墙壁下方的小门，紧接着亚夜子会再次偷袭流歌，血不足的话记得提前补充。亚夜子的血比较厚，而且活动范围较大，活用“刻”来加大伤害，房间内悬挂着的手臂等装饰物会影响流歌的移动速度，注意移动时的路线。胜利后从墙壁上的小门进去，在椅子上找到“五线谱の乐谱”和“黑い手账 一”。厨房间，下楼去食堂（注意：此时如果进入206号房间的话会再次和小男孩的灵战斗，虽然不会得到任何特殊道具，但是可以增加一些灵子）。下楼后电话响起，接起后里面传出了圆香的声音。进入食堂走廊，左边的窗子会出现一个灵，拍下后得到照片“佇む黑い女”，走廊尽头有“赤い灵力の欠片”。进入食堂大厅弹琴，需要弹的键显示为红色，根据提示的时机把光标移动过去按A键即可。来到大厅坐电梯，此时会从电梯中出现一个推轮椅的灵，拍下后得到照片“散步する黑い女”，可以捡到“黑い女落とした手纸”。进入电梯调查控制按钮，发现电梯的电源被关闭了，可以得到“エレベ—タ—について”和“朧月馆 一皆案内”，得知控制电梯的电源在“地下の配电室”，启动密码为把所有数字相加得“23”。出电梯后可以看到刚才推轮椅的灵，跟着它来到“中庭”，水池边可以拍到照片“车椅子の女”。这里建议大家先把所有的东西都捡完之后再去调查轮椅上的女人，一场恶战在等着流歌。这次的灵有两个，而且在攻击的时候还会配合，建议大家采取游击战，即使两个灵同时出现也要打完其中一个就跑，否则攻击完成后另一个灵很可能已经贴在流歌身边了。胜利后得到“铜制の细键”，接下来会出现一个强力恶灵，以我们现在的实力还无法与它抗衡，赶快跑回屋内就没事了。进入配电室，在储物室内可以拿到“六一式フィルム”、“御神水”和“当值看护妇のメモ”，从中可以得知三楼管理室的密码是“1956”。继续下楼梯，在配电室中组合数字，从左到右为“42908”，开启电源会出现一个灵进入旁边的门，跟着它，在楼梯拐角处可以拍到照片“见张る男”，下楼梯后可以捡到“强化レンズ・贯”。返回时发现门被锁住了，此时恶灵出现，这个家伙手中有武器，而且这里的地形狭窄，我们最好站在走廊的一边进行攻击，当它从侧面或后面出现时就跑到另一边继续攻击，胜利后得到“忌ノ宫缘起”。来开这个房间的一刹那，之前的强力恶灵会再次出现，只要回到电梯处就安全了。进入电梯时左边会出现一个灵，拍下后得到照片“エレベ—タ—に立つ男”。坐电梯上三楼，进入管理室后可以找到“三皆 部屋割り表”，在旁边的机关输入“1956”。机关开启后屋外会出现一个护士灵，拍下后得到照片“部屋に向かう看护妇”。跟着它一直走，沿途可以找到“十四式フィルム”和“赤い灵力の欠片”。进入一扇大门后发生剧情，本章结束。

五ノ蚀 双面

起始点在亚夜子的房间，在床上可以找到“青い灵力の欠片”和“亚夜子のメモ”，床右侧桌子上有镜石（如果上一章中流歌拿走了镜石这里就什么都没有）。离开这里，在开门时发现房门锁住了，此时一个黑衣少女会出现在墙壁附近，从墙下的小门进入（直接调查小门是打不开的），在床上找到“ちぎられたメモ”，对面的壁灯上有“赤い灵力の欠片”。旁边的密室门还是打不开，但是对着拍照可以得到照片“押し入められた人形”，回到亚夜子的房间，在左边屏风处调查发现和照片显示的内容一样，从人形上获得“赤金青びた键”。回到小门里，在开密室门之前亚夜子会再次出现，血依然那么厚，而且作战空间非常狭小，不要乱跑，攻击后注意观察灵力提示盘，根据提示的位置来决定自己的站位。胜利后进入密室，从床上拿到“上映会の风景”、“朧月神月 影像记录”、“黑い手账 二”及“フィルムリ—ル”，墙上的上衣中有“强化レンズ・迟”。对着进门右手边的遮盖物拍照（必须在近距离拍）可以得到照片“手术室の首の标本”。从密室这边的门出去，进入拐角处的门，在有灵力提示的地方向下拍照可以得到照片“嗤いていく患者たち”。接下来从大厅进入食堂，下楼的过程中大门口会出现数个灵，拍下来可以得到照片“玄关に佇む患者达”。进入食堂，在放映机处播放“フィルムリ—ル”，播放完毕后圆香的灵出现，它的第一下攻击速度极快，所以可以开始战斗时先不要打开相机，做好闪避准备。这里的地形宽阔，虽然圆香会从任意一个地方出现，但是我们有充足的躲避和准备时间。胜利后得到“圆香のメモ 六”。从食堂另一边的门离开，出门后电梯开启，一个黑衣少女的灵出现在电梯里，拍下后可以得到照片“エレベ—タ—の少女”。坐电梯上三楼，右手边椅子上有“青い灵力の欠片”。进入管理室，书架上找到“テ—プレコ—ダ・问诊记录 麻生海咲”。从管理室另一边的门出去，一路来到海咲自己的房间后发现房门打不开，对着门拍照可以得到照片“赤い车椅子”，原路返回时会出现三个少女的灵，拍下后得到照片“走り去る少女たち”。回到电梯处，少女的灵会向拐角跑去，拍下后得到照片“どこかへ向かう少女”，这时你会发现之前挡在这里的轮椅不见了。进入这一侧的门，一路向前走来到311房间，沿途可以找到“六一式フィルム”。进入房间后在轮椅上找到“神去月の键”，这就是海咲房间的钥匙。离开时发现房门打不开，这时屋子中央棺材处会出现一个灵，拍下后得到照片“立ち尽くす黑い女”。这间屋子里有一处用窗帘遮挡着，进入后可以找到“千堂 翳の手纸”，这时再次离开房间就会发生战斗。这个灵的速度较快，经常会瞬间靠近海咲，多利用连击系统，同时要灵活走位。胜利后从棺材中得到“千堂 馨の遗书”。来到海咲的房间，床边桌子上有一个拼图，先不要调查这里，里侧架子上有“强化レンズ・捉”，在屏风后面的桌子上有“古い研究书”。接下来调查拼图，但是少了一块，同时可以得到“カルテ：麻生海咲”，这引起了海咲的回忆，回忆之后就是战斗。这次对手是两个灵，一个医生一个护士，建议大家利用连击系统先瞄准一个狠打，护士很好办，医生经常会在靠近后突然下蹲，注意镜头方向。胜利后得到一块拼图。很简单，把一样花色的鱼头和鱼尾连起来就行，拼好后盒子打开，得到“亚铅铸物の平键”和“颜の无い女の写真”，接着海咲继续回忆，本章结束。

六ノ蚀 月守歌

起始点在流歌房间外，房门打不开，对着门拍照，得到照片“五人の巫女”。此时会有一个灵进入左边拐角的门，跟过去之前先在右边找到“赤い灵力の欠片”。进屋后发现这是一间画室，往右走，对着尽头右侧墙壁上的画照相可以得到照片“涂り溃された颜”，之后在画下面捡到“观月の键”，这就是流歌房间的钥匙。离开画室时门打不开了，这时那个灵会再次出现，跟它进入画室另一边的门。进门后地上有一个灵，拍到后得到照片“床に绘を描く男”，这间屋里可以找到“曲木の创作ノ—ト”，接着地板上又会出现一个灵，拍下得到照片“言いつくばっている男”。接下来从浴缸这边的门出去，来到流歌的房间，门口书架上有“テ—プレコ—ダ・问诊记录 四方月流歌”，床头有“流歌の日记 一”，床尾书架上有“青い灵力の欠片”。离开房间时会听到八音盒的音乐，调查书架上的八音盒发现少了一个齿轮，对八音盒拍照，照片显示缺少的齿轮在一个摇篮里。来到隔壁海咲的房间，齿轮就在这里，捡起后会出现一个医生的灵，轻松解决掉。回到流歌的房间安上齿轮，这里要让每一个齿轮都转动起来，而且深色的齿轮是无法移动的，方法很简单，把两个最大的齿轮分别与上面最左边和下面最右边的齿轮连起来，再用三个小齿轮链接空隙就可以了。拼好后要弹钢琴，方法和食堂中一样，只不过这里有一个键需要连着弹两次。完成演奏后流歌陷入回忆，醒来后发现自己来到了陌生而又熟悉的地方。在这间屋子里有“流歌の日记 二”，从和服后面的门出去，走到拐角处会看到一个灵进入一个房间，跟进去对着灵拍照可以得到照片“中庭を见下ろす小夜歌”，调查灵所在位置得到“小夜歌の日记 一”，床头有“小夜歌の日记 二”。出门下楼，进入走廊尽头的屋子，进门时对着左边的院子拍照可以得到照片“月を见ている少女”，在桌上找到“男と面の写真”，流歌又陷入回忆，醒来后回到了朧月馆。此时在床边可以拍到照片“椅子に座る小夜歌”，并捡到“小さな樱の键”，在床下有“流歌の日记 三”，看过日记后在床上找到“假面”。接下来到三层的管理室找到“看护妇の日记”，此时对面会出现一个护士灵，拍下后得到照片“管理室に佇む看护妇”，它身后书架上有“小夜歌の日记 三”，用“小さな樱の键”可以打开日记的锁，从中得知在朧月馆可以从“联络通路”来到“灰原病院”。坐电梯到一楼，刚一出电梯时“四ノ蚀”中的强力怨灵会再次出现，而我们要去的地方就在它身后，只要先进入左边食堂，再出来它就消失了。来到联络通路调查大门，发现打不开后对着拍照，可以得到照片“床下の穴”。来到储物室，下楼时会出现一个灵，拍下后得到照片“徘徊する女”。进入配电室，现在桌子左下角找到“强化レンズ・击”，然后在中间的地道处捡到“铁制の棒键”，此时桌子处会出现一个灵，可以拍到照片“当值の看护妇”。它消失后桌子上会出现亮光，注意这里在调查的一瞬间护士灵会偷袭流歌，注意躲避，轻松干掉它后得到“当值看护妇の手记 一”。回去打开联络通路的大门，进门右手边有“赤い灵力の欠片”，下楼梯时会出现两个怨灵，主要攻击方式为靠近后突然向后仰再向前扑，注意拍照的时机。胜利后来到灰原病院，进入电梯时会出现一个灵，可拍到照片“エレベ—タ—の少女”，坐电梯到最底层，在下降的过程中我们可以摆好照相的姿势，在地下一层电梯外会有一个灵，可以拍到照片“エレベ—タ—を待つ男”，拍到这个灵的话可以得到2000点的灵子。出电梯后向前走，流歌陷入回忆，本章结束。

七ノ蚀 无苦

起始点在灰原病院地下的“月映ノ洞”。左边箱子里有镜石，中间地上有“雾岛の调查记录记录 四”。先

从右边的门出去，下楼梯在墙壁上找到“青い灵力の欠片”，调查洞口后可以捡到“书きなぐられた遗书”。上楼梯时会出现一个灵，轻松灭之。返回“月映ノ洞”向着电梯走，接下来会从电梯中出现三个恶灵，其中一个是拿着武器的，我们要多注意自己的站位，利用灵石灯可以随意连击的特性逐一消灭。胜利后上电梯来到地下一层，出电梯左手边出现一个护士灵，拍下得到“灵安室の前に立つ看护妇”，存档点旁边有“青い灵力の欠片”。进入灵安室，对着左侧病床上的假面拍照可以得到照片“颜を削がれた死体”，垃圾袋上有“通达《不备书类烧却》”和“裹口の键”，灵位台上有“雾岛调查记录 二”，旁边的床上有“死体检察书 原野椿”。离开灵安室时会出现一个拿武器的灵，轻松灭之。出门后左边出现护士灵，拍到照片“病室を回る看护妇”，跟着她出门继续拍照，得到照片“诱う看护妇”（这个护士灵会一直带领玩家前进，“诱う看护妇”的照片一共可拍到5张，得到灵力2500点）。来到铁栅栏处，调查开关发现电源被关闭了，对着开关拍照，照片显示出一个电源控制器的图像。往回走进入左边拐角的门，电源就在这里面。进去后会出现三个恶灵，两个在地上，一个倒挂在天花板上，最好先把地上的两个干掉。胜利后找到电源，启动后回去开铁栅栏门。上楼时会看到一个灵进入了院长室，在院长室门口的车上找到“通达《特别诊疗预定》”，进屋后找到“四方月 宗也からの手纸”和“灰原院长の手记 二”。离开院长室，经过一扇门时电话响起，调查电话在旁边找到“助手の手记 四”。来到诊察室，出现一个拿武器的灵，灭掉。来到大厅，护士灵再次出现，跟她一路来到资料室，用“裹口の键”打开里侧的门进入树林。在右手边的烧却炉中找到“烧けかけた手纸の束”和“フィルムの烧却について”，一路来到墓地，在中途可以找到“强化レンズ·绊”。到墓群后面的石碑处调查可以找到“原野椿の日记”好人“黑ずんだフィルム”。返回的途中比较爽，恶灵们会以2—3个一组，不断出现大家可以疯狂的“赚钱”了。打够了就回到资料室，经过手术室时可以拍到一个灵“シンクの中の男”。一路来到大厅，电话响起，接完后看到一个灵上了楼梯，拍它可以得到照片“新馆へ向う灰原耀”，跟着它从联络通路来到胧月馆，直接去食堂播放“黑ずんだフィルム”。播放完毕后屏幕下方出现一双脚，到后面调查找到“烧けた绘描きの绘”和“雾岛调查记录 三”。接下来会再次出现三个恶灵，其中一个拿着武器，我们要利用食堂的地形将他们逐一灭之。从进来的门出食堂，看到一个护士进了电梯，跟过可以拍到照片“エレベ—タ—の看护妇”.上三楼来到管理室，拿到“三皆 看护日记”和“雾岛の调查记录 五”。从另一边的门出去来到308流歌的房间，这里可以拍到照片“荷物を取りに来た小夜歌”，在椅子上找到“病院前で撮った写真”和“小夜歌の日记 四”。离开房间时会出现医生的灵，主要攻击方式还是靠近后俯身直扑，但由于灵石灯无法给灵造成硬直，要注意自己的位置和攻击时机。胜利后得到“小さな键”。出门后有一个灵，拍下得到照片“绘を见に行く男”。进入流歌房间对面的屋子，这里面有个在地上爬的灵，攻击时灵石灯要一直向着地面。胜利后调查地面上的画，雾岛陷入回忆，本章结束。

提示：本章中要面临多次“以一敌百”的情况，建议大家得到“青い灵力の欠片”后尽快把灵石灯的攻击力升满，这样利用灵石灯的联机三两下就可以消灭一个灵，会省去很多麻烦。

八ノ蚀 朔夜

起始点在海咲的房间。门口会出现黑衣女孩的灵，拍得照片“部屋を出る黑衣の少女”.衣架上有“青い灵力の欠片”。厨房门外桌上有“青い灵力の欠片”。来到管理室，进门处角落的灭火器旁有“青い灵力の欠片”。来到电梯处，开门的瞬间可以拍到照片“エレベ—タ—に柠む少女”，进电梯后使用“亚铅铸物の平键”来到四层。一出电梯就会有一个恶灵出现，这家伙一直倒挂在天花板上，所以镜头也要一直对着天花板，它的血降到一半以下后脸部会扭曲，攻击力增加，建议用强化镜头“迟”或“压”来解决。胜利后进入四层管理室，左边找到“御神水”和“四皆隔离病室 报告二”和“四皆部屋割り表”。这时电话会响起，接听后里屋出现一个少女的灵，进入后可以找到“赤い灵力の欠片”和“四皆隔离病室 报告一”。此时呼叫器旁边会再次出现少女的灵，可拍到照片“パネルを操作する少女”。调查呼叫器发现需要输入密码，取消后灵力提示对呼叫器有反应，拍照的得到“4467”的数字，再次调查呼叫器并输入密码，旁边的门就会打开（此处有一个吓唬人的情节……）。进门后有两个小女孩的灵跑过，可拍到照片“廊下を进む二人”，在拐角的桌子上有“四皆隔离病室报告三”。这时门前会出现一个护士灵，可拍得照片“立ちふさがる看护妇”，接下来这个灵会攻击玩家，这里的地形狭长，注意来回跑动。胜利后进门，两个小女孩的灵再次出现，拍得照片“扉を开くようとする二人”，门前的桌上有“助手の日记 六”。进入房间后海咲开始回忆，清醒后床边会出现一个灵，拍得照片“人形を抱く女”，桌子上有“助手の日记 五”，床上有“朔夜の日记 一”，床前的桌子上有“朔夜の日记 二”。此时窗外会出现一个灵，拍得照片“月を见る幼き日の海咲”。接下来调查放置人形的架子，会发现一个少一块的拼图，来到花屋，在地上找到“海咲の日记”和“胧月细工の断片”。出来后拼图，按数字顺序从左上开始排列，捡到的那块是第16，也就是右下角的那块。拼好后得到“朔夜の日记 三”，接着黑衣女孩再次出现，可拍得照片“见つめる黑衣の少女”走过去碰它，海嘯又进入了回忆。醒来后发现自己在屋顶，这时面前会出现一个白衣女人，拍得照片“飞び降りる患者”，过去碰它，等它跳下去后在原地找到“自杀した女性の遗书”，在对面两个椅子中间有“装备机能·嗫”。开门出去，在“第二病房”中找到“患者の手记”。走出第二病房，左手边的第一个门是“第一病房”，进入后找到“出せなかった手纸の断片”。准备离开时会出现两个恶灵，这里地形狭窄，注意走位。胜利后出门会看到院长的灵，它会一直引导玩家来到院长室，中途别忘了捡拾道具。进入院长室后左手边有“九0式フィルム”，对面的墙壁有灵力提示，拍照后得到照片“窗から覗く目”，茶几上有“カルテ：麻生海咲 二”。调查院长的桌子正面，开启书架机关，下去后有个血厚的恶灵，血减到1/3以后脸部会扭曲。胜利后在床上找到“カルテ：麻生海咲 三”，在床下捡到“强化レンズ·零”。接着黑衣少女又出现了，跟着它来到“月映ノ洞”，进门时会看到一个男人领着一个小孩的灵，拍得照片“连れられていく海咲”。向左走两步会出现四个怨灵，其中两个是拿着武器的，利用这里宽阔的地形和连击系统，不难解决。胜利后调查祭台，找到“月映ノ井户缘起”，接下来是回忆，回忆过后跟着黑衣少女进入一扇大门，第一场硬仗来了。这次要对付的灵就是流歌捡到的那个“鬼火”，它的攻击力很高，而且会在瞬间出现在海嘯身边，等你发现灵力提示的时候它已经攻击你了，最好的方法就是保持照相的姿态，不要吝惜高级胶片，用刚刚捡到的“强化レンズ·零”也不错。这个家伙的防御力不高，血也不厚，找准机会几下就能干掉它。胜利后发生剧情，本章结束。

九ノ蚀 归来迎

起始点在“月映ノ洞”，走两步后就会发生剧情，之后出现两个拿武器的灵，利用场地来回跑消灭他们。胜利后从右边的门下去，从之前雾岛无法通过的小洞爬过去到“胎道”。这里类似一个小迷宫，右边是死胡同，可以拍到照片“震えている岛民の男”“怯えている岛民の女”，还有一个拿武器的灵，轻松灭之。左边的拐角处有“九0式フィルム”，顺着路走，前进的道路在一个下楼梯处。下去后带鬼火的强力怨灵还会出现，一直向前跑下楼梯它就消失了，这里有“九0式フィルム”和“胧月胎道缘起”（别忘回去在墙壁上拿“青い灵力の欠片”）。捡起“胧月胎道缘起”后会出现一个恶灵，轻松灭之。胜利后沿着路走，沿途有“青い灵力の欠片”和“岛民の书置き”，捡起“岛民の书置き”后还会出现一个拿武器的恶灵，轻松灭之。继续向前走会出现一个女恶灵，远距离拍摄可以得到照片“胎道に立つ女”，走近后会发生战斗，这个家伙喜欢穿墙，注意躲避。胜利后继续向前，鬼火怨灵会再次出现，跑上楼梯它就消失了。左手边有“胧月神乐赏记”，门框上有“青い灵力の欠片”。出门后来到“胎道ノ阶段”，这是一段很长的楼梯，大家耐心爬吧。沿途有“胧月神乐参列の皆样へ”。上到顶层后右手边有存档点，最好存一下并交换“万叶丸”。向左走进门，这里是“神乐の舞台”，走到舞台中央后就会进入战斗。这次的战斗比较难，流歌需要“1 VS 6”，巫女本身的攻击力不强，但是它身边的小孩比较讨厌，一共有5个，每次出现两个。小孩的攻击方式有两种，一种是普通的扑抓，另一种是靠近后消失然后从地下爬出抓流歌的脚。一定要注意跑位，活用连击系统和强化镜头，不要吝惜高级胶卷，如果可以的话最好先把巫女干掉。胜利后从另一侧的门出去，左手边有最强胶卷“零式フィルム”，右边角落里有“青い灵力の欠片”。下楼后会看到一个男灵带着一个小孩的灵下楼，跟过去来到祭坛，拿到手记后对祭坛拍照。出来后上楼，会看到父亲的灵，走过去后灵力提示会有反映，调查后会出现一个“天花板灵”，大致战法与之前海嘯遇到的相同，只不过这次的灵速度快了些。胜利后向前走来到“首现堂”，开门时可以看到一个小女孩躺在祭坛上，拍得照片“祭坛の前で苦しむ少女”，在这里可以找到“零式フィルム”和“首现堂 秘录”，调查左侧的门可以进入回忆。回到走廊跟着父亲的灵来到一扇门前，右边有“青い灵力の欠片”，进门后本章结束。

提示：在遇到男灵和小孩灵的地方，如果不跟着下

“装备机能”入手地点

装备机能			
名称	时间	入手地点/方式	机能
报	一ノ蚀	胧月馆二层病房前走廊	提示连击时机
避	二ノ蚀	胧月馆二层管理室夏端	通过晃动遥控器回避灵的攻击
测	二ノ蚀	胧月馆二层203室	测定灵的HP
换	三ノ蚀	灰原病院一层 玄关	装备复数的强化强化镜头时可以切换
感	通关后	奖励	可以拍到自缚灵
无	通关后	全任务评价S	拍照时胶卷数不减（相机专用）
禁	通关后	灵LIST全满	任何状态下都以最大效果拍照（灵LIST的数量是个BUG，这个机能实际上是拿不到）
嗫	八ノ蚀	灰原病院楼顶	靠近鬼灯人形后有声音提示
得	十ノ蚀	胧月馆三层 311室	得到的灵力点数变为通常的1.5倍

“强化镜头”入手地点

水无月流歌			
名称	时间	入手地点/方式	机能
刻	一ノ蚀	胧月馆一层 食堂	高能力除灵攻击（效果小）
贯	四ノ蚀	胧月馆地下一层 楼谣蔚	一定时间内除灵能力提升
迟	四ノ蚀	胧月馆中庭 月荼园	一定时间内使灵的速度变慢
击	六ノ蚀	胧月馆地下一层 配电室	消耗灵力的特殊攻击（攒满五个后伤害最大）
零	九ノ蚀	胧月胎道三 葬头川	高能力除灵攻击（效果中）
封	通关后	购买	一定时间限制灵的动作
月	通关后	购买	发动连击时除灵能力以及获得灵力点数倍增
延	通关后	购买	延长连击的有效时间
灭	通关后	鬼灯人形数50以上	高能力除灵攻击（效果大）

麻生海啸			
名称	时间	入手地点/方式	机能
压	二ノ蚀	胧月馆一层 书库	拍照后将灵的位置推远
迟	五ノ蚀	胧月馆二层 密室	一定时间内使灵的速度变慢
捉	五ノ蚀	胧月馆三层 310室	自动锁定距离玩家最近的灵
零	八ノ蚀	灰原病院地下二层 研究室	高能力除灵攻击（效果中）
灭	通关后	鬼灯人形数50以上	高能力除灵攻击（效果大）
封	通关后	购买	一定时间限制灵的动作
延	通关后	购买	延长连击的有效时间

雾岛长四郎			
名称	时间	入手地点/方式	机能
写	三ノ蚀	灰原病院一层 玄关	使灵石灯拥有拍照功能（装备后无法攻击）
针	三ノ蚀	灰原病院地下二层 古い地下道	对单体灵拥有高效除灵能力
绊	七ノ蚀	灰原病院一层 竹林小道	月光石的效果时间延长
爆	通关后	购买	将周围的灵推远

楼，而是直接跟着父亲的灵走的话就不会发生与“天花板灵”的战斗，对于之前在“1 VS 6”战斗中损失过多补血药和胶卷的玩家来说也是个不错的选择。

十ノ蚀 残樱

起始点在画室。对着地板上的画拍照，得到照片“忘却の光景”，在屋中能找到“曲木の创作ノート”。出门后灰原耀的灵出现，可以拍到照片“ギャラリーに入る灰原耀”，跟它进屋，调查其所站的位置可找到“黒い手账 三”和“黒檀の板键”。转过身发现突然出现一把红色的轮椅，走过去后在中庭袭击流歌的灵再次出现，不过这回只有一个，而且速度也慢了一些，灵石灯的攻击力升到满级的话三四下就可以消灭它，胜利后捡到“千堂翳の手纸 三”。坐电梯到一层去配电室，但是此时储物间的门打不开，只能从中庭的地下室去配电室。中庭的花架通道上有“镜石”，如果身上已经有了就拿不了。靠近地下入口时强力鬼火怨灵会出现，赶紧跑进配电室就安全了，不过注意在开门的过程中雾岛不是无敌状态。进入配电室后在架子上找到“当值看护妇の手记 三”，调查桌子上的收音机可以听到诡异的对话。进入配电室里侧的门下楼梯，使用“黒檀の板键”打开木门，进入后可以找到“忌ノ宫守の手记”。进入栅栏门里面小夜歌出现，消失后可以找到“书き留められたメモ”和“黒い面の欠片（右目）”。从配电室返回胧月馆，在出配电室的时候怨灵鬼火会再次出现，这里只要跑回胧月馆就安全了，但是怨灵鬼火出现后画面会很模糊，所以大家还是先查看一下地图再跑比较好。来到联络通路，灰原耀的灵再次出现，跟着它进门，这里会出现两个女恶灵，轻松灭之。来到“灰原病院”，先到大厅接电话，然后坐电梯来到最底层“月映ノ洞”。向前走两步后就会出现一个灵带着小流歌，走近后就会发生战斗。这个灵的主要攻击方式是“口吐鬼火”，但是伤害不大，战斗开始时它会召唤出两个杂兵，最好先把杂兵消灭。胜利后灰原耀再次出现，进入电梯上三楼，之后一路上跟着它的灵来到楼顶，剧情结束后本章结束。

十一ノ蚀 月蚀

起始点在流歌的家。大屋里有“六一式フィルム”，之后父亲的灵出现，跟着它一路来到走廊尽头。这里的门打不开，对着门拍照可以得到照片“封印された面”，而门上有三个封印，需要找到三个封印的面具。前两个就在这一层，一个在走廊拐角中的小木门里，另一个在起始点不远处的邻接走廊的大木门中。这两个无论先解开哪个都可以，但是先解开哪个就会在哪里出现一个比较难办的恶灵，建议大家先去解除小木门中的那个，那里面地形相对宽阔利于战斗。下面说说这个恶灵，它的血不厚，但是非常灵活，经常会在靠近后消失然后瞬间从侧面出现发动攻击，所以不要端着相机等待，注意灵力提示的位置，瞬间打开相机瞄准，这样比较容易使出连击。这两个全部解开后可以从小木门的房间里跟着小夜歌的灵来到二楼。先来到走廊尽头流歌的房间，在桌子上找到“流歌の日记 四”，接下来调查钢琴，进入弹琴模式，方法和之前一样。出门之后进入拐角左边的房间，第三个面具就在这里。进去后找到“月守ノ镜”、“月守秘录”。床上有“九0式フィルム”和“宗也への手纸”，之后调查镜子对面的小桌子，把“月守ノ镜”放上去后再对着墙壁拍照，可以得到“壁に映った古い乐谱”。下楼后会再次遇到之前的恶灵，用相同的战法灭掉它吧。出去后来到封印的门，里面可以找到“宗也の手记 一”、“宗也の手记 二”、“月の音の乐谱”、“奏の面”“解读表”。出门后来到“月蚀堂”的“控エノ间”，在这里需要和之前“1 VS 6”中的五个小孩灵战斗，方法还是一样。胜利后在祭坛上解谜，按C键可以呼出对照表。之后进入“零落ノ道”，这里一路都会有灵指引，跟着它们来到“月黄泉堂 共鸣ノ洞”，在祭坛中央找到“黒い面の欠片（左目）”。离开时怨灵鬼火会再次出现，我们就一直往回跑吧，到了记录点附近就安全了。回到“控エノ间”后父亲的灵出现，跟着它来到“首现堂”，进入旁边的门后和父亲的灵作战。父亲的灵主要有两种攻击方式，一是发射追踪的面具鬼火，伤害很低，而且速度也很慢，第二种就是扑抓了，被扑一次掉血将近一半，成功闪避后快速瞄准它就可以使出连击，整体难度不大。胜利后本章结束。

终ノ蚀 零域

这是最后一章。返回与父亲战斗的房间，调查祭坛后可以开启密道，来到“冥想ノ道”，在这里朔夜会一直引导玩家前进。下到最底层后上一章中会瞬移的灵再次出现，同样的方法灭掉它。胜利后从一条小道爬过去，往左走可以找到“宗也の手记 四”，来到右边可以找到“宗也の手记 五”。继续跟着朔夜，穿过一扇门来到海边，在进入灯塔前“1 VS 6”中的“大姐”会出现，不过这家伙除了血厚没什么。上灯塔，在到达顶部的之前会和父亲发生三次战斗，第一次胜利后得到“四方月宗悦ノ记”，第二次胜利后得到“宗也の手记 六”，最后一次胜利后得到“黒い面の欠片（额）”。注意，第二次和第三次都是在楼梯上战斗，所以不需要乱跑，站在原地注意灵力提示，不得已时再稍稍移动即可。上到顶部后遇到小夜歌，得到“月守歌 传”，从梯子爬上去就是和朔夜的最终战了。朔夜比起“八ノ蚀”中血厚了不少，在战法方面建议大家在原地等待，等它扑过来时晃动遥控器躲避，之后赶快瞄准它就可以使出连击，配合强化镜头和强力胶卷很快就能搞定它。有些时候朔夜会漂在祭坛上方封印流歌，这时候无法给朔夜造成伤害，等待提示按A键即可挣脱（即使被攻击也减不了多少血）。这一仗最烦人的是打败朔夜后的弹琴，弹错三次后朔夜就会复活，注意弹琴时有一些键需要弹两次，还有需要长按的（可以利用弹错多赚点“灵子”）。胜利后零域打开，所有灵体都被吸了进去，游戏结束。

全部鬼灯人形位置



胧月馆地下一层

1. 最下方台阶旁的架子上
2. 贮水管理室 架子附近，漂浮在水上
3. 配电室 配电箱右上方的天井中
4. 楼蔚 忌ノ宫侧门的天井上
5. 忌ノ宫 从入口进入右侧的牢房中

胧月馆一层

6. “101睦月”的玄关
7. 可以看见中庭的走廊（南侧）最南边的架子上
8. 食堂 放映机后面的暖炉中
9. 链接中庭的走廊（北侧）窗帘后面
10. 麻生纪念室 桌子下
11. 书库 镜子右边的书架中

胧月馆二层

12. 二层管理室 夏端 倒下的椅子旁边
13. 二层病房前的走廊 亚夜子房间对面的架子上
14. “203月”床上的时钟里面
15. “206焦怯月”对着大门左侧的植物中
16. “207蓝月”屏风中间玩偶的后面
17. 一个有“戴着草帽的宠物”房间 靠近亚夜子房间的这一侧门的房梁上
18. 密室 地板上的被单中

胧月馆三层

19. 三层电梯间 楼梯附近的屏风后面
20. 三层管理室 深秋 入口附近
21. 三层病房前走廊 入口附近
22. “308观月”床附近
23. “309色取月”澡盆附近的地板上
24. “310神去月”垃圾箱中
25. 画廊中入口处地板下
26. 去特殊病房的走廊 窗帘上方
27. 特殊病房前 走廊墙壁上的四角形凹陷中
28. “311神归月”正对着入口右侧的蔷薇中

胧月馆四层

29. 电梯间 吊灯上
30. 去隔离病房的走廊 隔离病房这一边的柜子上
31. 隔离病房前 天井上
32. “412冰月”圆桌旁窗帘的里面

胧月馆大楼梯下的库房

33. 鸟模型旁边的盒子里

胧月馆中庭

34. 游泳池附近

联络通路

35. 有展览品的走廊 靠近新馆那一侧的窗外

灰原病院地下二层

36. 研究室 台阶附近的架子上
37. 地下二层至地下一层电梯的夹层中间 这个要做电梯才能拍到

灰原病院地下一层

38. 灵安室 烧却炉里面
39. 有电闸的回廊 正在施工的道路尽头
40. 地下通路 去院长室的楼梯附近

灰原病院一层

41. 正面玄关前面 鸟居上面
42. 手术准备室 对着入口的左上方
43. 手术室 左边角落的地板上
44. 资料室 “裹口”入口处的架子上
45. 墓地 无缘佛墓地的左侧
46. 诊察室 入口右侧
47. 受付 从接待窗口向右拍摄
48. カルテ管理室 卷起的窗帘前面的房间
49. 院长室 入口左边里侧的书架

灰原病院二层

50. 医师诘所 入口右边玻璃窗的对面
51. 旧一般病室 从病房出去，走狭窄的那条路，尽头的轮椅旁边
52. 谈话室 入口附近的垃圾箱中
53. 第一病室 床上
54. 第二病室 洗衣室附近的墙壁下面
55. 洗衣室 洗衣室里面的架子上

灰原病院三层

56. 3F仓库 从对着楼顶的入口进入，右边的地板上
57. 楼顶 靠墙的椅子附近

胧月胎道

58. 胎道一 可以下楼梯到“广间”的那条路上方的通路 在墙壁上的洞穴里

月蚀堂

59. 左边走廊的地下一层 月蚀堂前面入口处损坏的地方
60. 月蚀ノ台 左边走廊的楼梯附近
61. 控エノ间 烛台右侧的地板上
62. 连接月蚀堂一和月蚀堂二的走廊 靠近月蚀堂一的入口处左边窗外

月黄泉堂

63. 月黄泉ノ门 对着门右上方
64. 共鸣ノ洞 大门的右上方

四方月邸一层

65. 客厅 客厅架子上一群人偶的后面，要靠得极近才能拍到
66. 弟子的房间 房间左边里侧的衣柜中
67. 当主的房间 右边里侧的壶中
68. 玄关前的走廊 鞋箱里
69. 可以看到中庭的房间 进门左手边放置着人偶的衣柜里面
70. 走廊 走廊的窗外

四方月邸二层

71. 小叶歌的房间 床上枕头和墙壁之间
72. 流歌的房间 床和地板的缝隙间，从衣柜这一侧拍摄

首现堂

73. 祭坛ノ间 最里面祭坛的右侧
74. 面打ノ间 从入口右侧“Y”字形屏风对着桌下下面拍照

冥想ノ洞

75. 冥道 从第一个岔路口往左走，走到尽头
76. 月读浜 洞窟附近的水边

月读崎灯塔

77. 从第三次和父亲对战处的中间的楼梯上去，在损坏的台阶附近
78. 灯光部 小夜歌所在位置旁边的外侧围栏下

月守ノ宫

召唤人类内心深处的圣洁之魂

P4 Persona4

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：女神异闻录4		2008年7月10日
角色扮演	Atlus	7140日元	日版
DVD-ROM	1人	512K	12岁以上

本作的基本玩法和前作区别不大，都是随着日期的进展，来不断推进剧情。每一天分为“早晨”“上午”“中午”“放学后”“夜”等几个部分。所有的时间都会在特定日期发生特定剧情，而其中在“上午”基本上会是听课时间（偶尔会让玩家来回答一些问题），“中午”一般是玩家接受NPC的邀请，“放学后”是玩家邀请NPC的时间，而“夜”则是主角自己在家休息，顺便存档外带全状态回复等等。由于本作的主角是一批学生，所以自然有特殊情况，比如周末就是完全自由的一天，而考试的日子就连续数日不能自由活动，诸如此类……

同时本作的主线的流程方式有很大的变化，整个游戏是为了追查杀人犯，而当游戏中进入到特定时间的时候，主角就会通过电视看到一定的提示，也意味着主线剧情的开始，这以后我们需要围绕着提示进行必须的调查，也就是与相关人对话，情报收集足够后就可以进入迷宫战斗。但本作设定有事件界限时间的概念，也就是说从出现提示开始，经过一段固定的时间，如果没有完成拯救目标的任务，则游戏就会Game Over或者时间回溯到界限时间的一周前，所以为保证主线的顺利进行，在限定时间内拯救目标是十分重要的。□文/www.goingamer.com 刁刁BOBO Clover6090

System 存档、迷宫与前作的区别



关于存档：一般存档可以在家中的日历处进行，发生特殊剧情后，在蓝色蝴蝶处也可进行存档。存档栏位和前作一样只有16个，不过这次存档大小由前作的60余K暴涨到200多K，各位玩家想储存复数个存档的话就要注意一下自己的记忆卡空间了。

迷宫：前作迷宫的随机性和重复性得到了保留。シャドウ的地图造型也和前作完全相同，本作最令人不满的就是取消了迷宫中的“同伴探索系统”，前作中这个系统是将同伴散开来探索迷宫之用，是非常实用的系统，不过在本作中这个系统被更改为“随时更换战斗战术”，总觉得在将全部队友设置为“玩家手动控制”之后，此选项变成为了鸡肋……

1 先制攻击与被先制攻击

在迷宫中按下圈键即可挥刀前斩，这一斩若是斩到了敌人身上，便会以我方先制的状态进入战斗，我方在战斗中可以先行动一回合；反之，若是敌人接触到了玩家，那么自然就是敌人先行动一回合……挥剑时硬直很大，所以最好不要乱挥着玩。

2 基本战斗元素

如果用敌人的弱点属性攻击的话敌人就会出现Down状态，如果敌人出现Down状态，玩家就可以再次行动。

这条原理同样适用于玩家所操作的人物，请对Shadow的自己的弱点加以注意。L1为“Analysis”的快捷热键，R1为“显示下一位行动角色”的快捷热键。

战斗选项介绍 System point

菜单	菜单作用
ANALYSIS	表示敌人情报
TACTICS	改变同伴战术
GUARD	防御
ATTACK	普通攻击
SKILL	使用所装备的Persona之特殊能力
PERSONA	改变所装备的Persona
ITEM	使用道具物品
ESCAPE	逃跑

TACTICS：战斗中，只有主角一人是由玩家控制，其他角色由电脑AI控制。本作AI和前作一样出色，所以玩家并不用担心他们犯傻，这个系统的作用就是让玩家对AI下达一个大体的指示，让他们更能够按照我们的意愿作战。本作在前作的基础上还增加了令玩家在战斗中像控制主角一般控制其他角色的战术，最大限度服务了广大玩家。

ANALYSIS：クマ会在战斗中记录敌人情报，选择此项查看。敌人的相性等都会被随战斗而记录下来。

GUARD：战斗中，防御可以取消掉弱点属性带来的Down状态，以避免更多的伤害。在战斗中的致命一击可以被信赖度较高的同伴所挡住，从而避免Game Over。玩家与参加战斗人员的感情越深厚，这个系统就越容易发动，所以建议大家平时多多关注Commu系统，以在战斗中获得他人的保护，免得到时候不小心Game Over可就欲哭无泪了……

ATTACK：这个就是普通攻击，往往是杀伤敌人最为直接的方法，但却不一定是最有效的。大家还是针对敌人弱点下手吧。

SKILL：这里有着Persona的特殊能力。玩家可以使用这里带有属性的能力攻击敌人的弱点，也同样可以使用一些辅助性法术为自己增添更多的有利条件等等……

PERSONA：玩家在进行游戏的途中会获得各种各样的Persona，战斗中需要在这里切换，以针对敌人的弱点进攻。战斗后积累一定经验值，经验足够就会令主角升级，而在Persona所获的经验足够后也同样会升级。Persona升到一定等级后会学得新技能供玩家使用，而主角升级后就可以装备更高等级的Persona了。

ITEM：使用道具。

ESCAPE：逃跑。

SYSTEM STORY LINE

超详细！时间攻略流程！

一段精彩的CG过后，游戏开始，时间设定在4月11日的午后。

4月11日(月)午后， 从火车站出来和堂岛辽太郎对话，对话中间会有让玩家选择的选项，选默认的就行了。经过加油站的一番对话后，来到堂岛的家里，对话选择依然用默认的。电话响后，堂岛有事离开了，陪堂岛菜菜子看电视、聊聊天中结束这个时间段。

4月11日(月)夜， 玩家可以开始操作主角了，在挂有挂历的柜子处是存盘点，根据提示按○调查并存盘。在居间里有很多东西都可以调查，不过好像没几个有用的，在调查电视可以了解到今后1个礼拜的天气情况。转身来到门前，调查门发现出不去，来到楼梯处调查进入自室，调查物品时系统会不断的提示你“长途旅行很累，今天早早休息”之类的话，在布团处调查后选择睡觉。CG过后，主角来到一个充满迷雾的地方，操纵主角向前走，来到一堵墙壁前调查，选择进入。进门后在迷雾中遇到敌人，进入战斗。战斗过程中敌人基本不会受伤，并且会和主角不断的对话，几番徒劳之后结束11日。

4月12日(火)朝， 和堂岛菜菜子对话后，出门去上学，路上会遇到一个骑自行车冒冒失失的男孩，过后来到八十神高中。喧闹的教室里，金色短发女孩和黑色长发女孩在和刚才冒失的自行车男孩聊天，这时老师将主角领入教室里，自我介绍过后，主角坐到了金色短发女孩的旁边。

4月12日(火)放课后， 一阵对话后，了解到金色短发女孩叫里中千枝，黑色长发女孩叫天城雪子，一路的对话、剧情后结束这个时间段。

4月12日(火)夜， 电视中新闻里播放了放课后回家路上发生事故的消息，死者是27岁的女性真由美。对话结束后，可以选择存盘，过后回屋休息。

4月13日(水)朝， 路上那个冒失的自行车男这次干脆直接一头扎进垃圾桶里，和他对话后，了解到他叫花村阳介。

4月13日(水)午前， 老师训话后结束。

4月13日(水)放课后， 在和里中千枝和花村阳介喝东西时，遇到了小西早纪，打招呼后看出花村阳介很喜欢她。

4月13日(水)夜， 对话后在电视里得知又发生了凶杀案，辽太郎却已经睡着了。进入自己的房子里，开始了一段精彩的CG。CG过后，操作主角从电视里出来，对话后结束。

4月14日(木)午前， 老师会问主角一个问题“西历是从什么时候开始的?”答案是第二个“耶稣基督开始”。然后老师会给你讲西历就是B.C.和就是before christ等等。

4月14日(木)放课后， 教室对话后来到家电商场，就在里中和花村阳介挑选电视正高兴的时候，主角又把手伸进电视里了，里中和花村阳介看到后十分惊讶，最后慌慌忙忙中3个人一起掉进电视里了。CG里，3人来到一个新的世界。CG过后是一大串的剧情对话，剧情中碰到一个胖胖的玩偶，对话结束后3人从电视里出来。

4月14日(木)夜， 电视里又是凶杀案的消息。休息后结束今天。

4月15日(金)朝， 一小段CG和对话过后，主角在上学路上听到了些同学的谈论，谈论中高亮的字是剧情的重要名称。

4月15日(金)午后， 学校集体大会后，仍是一些关于小西的对话，花村阳介的情绪很激动，在对话选项中选第2个阻止花村阳介。在电器购物中心，花村阳介拿着装备好像准备进电视，在对话选项中选第3个，“宽容度”会上升。在得到武器和3瓶药后花村阳介和主角进电视里去了。

电视外，里中手里的绳子断了。花村阳介和主角又掉到了出现胖胖玩偶的地方，一大串对话后，玩偶会给主角和花村阳介一副眼镜，戴上眼镜后，眼前的迷雾会消失。在一家酒店的玄幻门前出现CG，几个黑色的虚攻击主角，CG里主角拿到一张仲魔卡片，主角用它爆发出惊人的力量，随即发生战斗。战斗画面里，玩偶会提示主角攻击和调查怪物的弱点，装备了仲魔后的主角可以使用几种技能。战斗结束后，主角和花村阳介进入酒店里面，在听到小西的声音后，出现了另一个花村阳介，CG过后，切入BOSS战，本BOSS的弱点为雷，直接使用技能雷击让其不断Weak即可。解决掉怪物后，阳介召唤仲魔的能力觉醒。

4月15日(金)夜， 对话后进自己的屋子里，剧情中会得到“契约者之键”。

4月16日(土)朝， 对话时出现“魔术师”卡片。

4月16日(土)放课后， 来到电器商场，对话交换电话号码后结束。

4月16日(土)夜， 似乎又出什么事情了，回到家后来到自己屋子，CG过后电话响起。

4月17日(日)朝， 简单对话后结束。

4月17日(日)昼间， 在喝东西的地方碰到花村阳介，花村阳介拿出一长一短两把武器张牙舞爪，最后被警察发现误抓到警察局。从警察局出来，里中把花村阳介和主角带到一个复古的武器店，在这里可以给主角和花村阳介买武器、防具和加属性的宝石，还可以卖掉身上多余的东西。出门后出现一个奇怪的门，主角身上的“契约者之键”与门有反应，门内就是合成仲魔的场所，街道电杆旁闪光的地方可以存储进度。

主角所在的街道是商店街南侧，这里有武器店和药店（四六商店），尽头通往商店街北侧，我们也可以按□键调出地点选择菜单来选择要去的地方。接着前往作战本部与同伴会合，进入电视后来到一个貌似城堡前，对话过后，走过去和玩偶对话，玩偶会给你不少东西，接着穿过玄幻的门进入城堡。进入城堡后，来到雪子姬之城1层。

3 1MORE系统解说

战斗中仍然存在前作的1MORE系统，在攻击到敌人的弱点后，敌人就会出现Down状态。之后，玩家可以在本回合内再次行动。在全部敌人都出现Down的状态下，会有角色提示玩家进行总攻击，此时攻击会给予全部敌人大伤害，演出效果也十分华丽，当然玩家如果有更好的战斗方式可以取消掉总攻击实行自己的战术

4 探索迷宫的时间

探索迷宫的时间是在平常时的"放学以后"以及休假日的"白天"。另外，探索迷宫的时间同样还和天气有很大的关系，下雨后天气似乎是不能探索迷宫的，如果在下雾的天气之前还没有解救出特定的关键人物，游戏就会面临Game Over的下场，大家一定要抓紧时间。



SYSTEM 道具购买

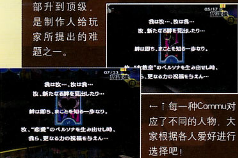
本作中购买物品同样需要到特定的商店。记得要常常更新武器防具等等，打不过去也要记得买足药品准备慢慢磨，都是要从这里买的……

SYSTEM Persona合成系统

游戏中在ベルベットル　ム可以合成新的Persona，来获得更为强大的力量。最开始的时候，玩家只能够进行2个Persona的合体，随着玩家对游戏的不断深入，可以一次同时进行更多Persona的合成，以获得更为强大的Persona

SYSTEM COAMMU系统

Commu共分为：愚者、魔术师、女教皇、女帝、皇帝、法王、恋 邸⒄匠怠⒄ 滩⒁ 者、运命、刚毅、刑死者、死神、节制、恶魔、塔、星、月、太阳、审判、世界。每一种Commu对应了不同的人物，游戏中通过文字部分可以与这些人交往，而与他们交往所得到的好处就是能够提升Commu的等级。Commu是Community的简称，在主角与各种各样的人交往的同时，该人所对应的Persona属性在生成时所获得的力量也会增强，而Commu等级越高，力量加成就越多。如何在有限的日程内安排好所有的Commu，将它们全部升到顶级，是制作人给玩家所提出的难题之一。



←↑每一种Commu对应了不同的人物，大家根据各人爱好进行选择吧！

雪子姬之城1层：我们需要来探明地图了。直走左边的房子里有宝箱之键。在与怪物打斗过程中若只剩单个怪物且怪物进入Weak状态后会出现按键提示，主角会发动合力攻击。打掉怪物后会随机出现选择卡片，任取一张，有怪物图案的卡片可以得到仲魔。

雪子姬之城2层：开门进入后触发剧情。一个假的里中出现，对话过后她会变成打怪物并进入战斗，BOSS风属性弱点且耐物理攻击，所以多依靠阳介的仲魔技能攻其弱点，2个人相对第一场BOSS战感觉轻松很多。对话过后里中觉醒。剧情中，"愚者"卡片出现。

4月17日(日)夜， 对话过后回屋休息。

4月18日(月)朝， 对话后出现"战车"卡片。对话后与里中交换手机号码。

4月18日(月)午后， 老师会问关于定冠词的问题，第2个是正确答案。

4月18日(月)放课后， 可以有很多选择，可以探索学校，也可以和花村阳介对话后进入电视探索城堡，或是回家准备结束今天，这些玩家自行选择。

4月18日(月)夜， 在自己房间里，可调查的地方有很多，也可直接睡觉。

4月19日(火)朝， 打完电话后去上学，路上听到女生聊些无关紧要的东西。

4月19日(火)放课后， 去图书室会提高"知识"值。

4月19日(火)夜， 去房子休息。

4月20日(水)朝， 上学路上和花村阳介聊天。

4月20日(水)午后， 老师会提问一个"完璧"的问题，选择第2个答案。

4月20日(水)放课后， 3楼有个爆炸头小子，会问两个问题，答案分别是第1个和第2个，答对后得到"宝箱之键"。在2楼找到花村阳介对话，选择第一个对话选项（大变だな）花村阳介会升级成魔术师2级。

4月20日(水)夜， 回屋睡觉。

4月21日(木)朝， 上学路上和花村阳介对话。

4月21日(木)放课后， 和教室的里中对话可以前往作战本部商议拯救雪子的事情。这里可以选择确认最近情况（确认接下来的任务）、确认天气情况、进入电视（与玩偶对话后进城堡迷宫）、返回大地图场景以及回家。

注意：从现在开始每天的放课后都可以自由活动，除了必须在29日前完成主线剧情拯救雪子外，还可以前往特定的场所与特定的角色对话收集Commu或者前往图书馆等场所增加主角的能力。

4月21日(木)夜， 回屋后会接到里中的电话，打完电话后休息。

从4月22日开始 往后的一些日子里没有主线任务，我们主要选择适当的练级。

后面主线流程日我会详细讲，非主线任务日我会挑主要流程来讲。

4月23日(土)午前， 老师问题选择第2个是正确答案。

4月24日(日)昼间， 在ジュネス里找到花村阳介，对话后来到另一个场景，在对话选项中选择そういえば毛が…，花村阳介的魔术师会升到3级。

4月25日(月)午前， 体育课上老师的问题，选择朝8　r。

4月26日(火)午前， 老师的问题选择完全数。

4月26日(火)放课后， 在教室栋1F非常口处选择かサツカ　部に入部，对话后会取得"刚毅"卡片。

4月28日(木)放课后， 在实习栋1F的音乐演奏室里，选择入部，对话后取得"太阳"卡片。

4月29日(金)昼间， 与里中对话，前往城堡救雪子。这里，若觉得自己的仲魔很弱，就去多练级，也可进入クマ旁边的门里合成仲魔，本迷宫的BOSS擅长火属性攻击，可以提前合成耐火的仲魔，这样战斗会轻松很多。

在城堡的5层会遇到中BOSS征服の　士，耐物理攻击，使用技能魔法轻松获胜后获得"城堡之键"，来到8楼用"城堡之键"打开门进入剧情后，开始BOSS战，BOSS是个骑在吊灯上的大鸟，无属性弱点且吸火，并且会召唤白马骑士（弱点水），这里建议装备耐火的仲魔，首先是用水属性技能或者物理攻击消灭白马骑士。接着全力使用物理攻击技能攻击BOSS，BOSS在血量少于一半的时候会释放伤害较大的全体火焰攻击，注意多恢复。救出雪子后，剧情中雪子召唤仲魔能力觉醒。

注意：如果29日前没有救到雪子，到晚上剧情会发展到花村阳介电话来说发现了雪子的尸体，且游戏自动出现选择项：从1周前开始玩，或者是退出游戏（可以重新读档）。

4月30日(土)午前， 老师的问题选オリンポス山。

4月30日(土)放课后， 对话过后"愚者"升到2级。

5月2日(月)午后， 知识提高。

5月2日(月)放课后， 去图书馆学习提高属性。

5月3日(火)昼间， 对话过后得到"正义"卡片。

5月5日(木)昼间， 在神社得到"隐者"卡片。

5月6日(金)放课后， 在2F找到花村阳介对话，两个对话选项分别选择伟いな、よく言った！"魔术师"升到4级。

SYSTEM 自由活动时间

本作的自由活动时间中可以去很多场所，也可以自由安排想要做的事。当然，一切都是为了进入迷宫，解救特定的关键人物，而且平时可以通过这些闲余时间增进Commu、做任务、增加各种能力等等，这里就不详细叙述了……



SYSTEM 状态菜单

这次把疲劳度去掉了，不会出现在迷宫走的时间太长而身体不适的情况等等，BOSS战之后也不用担心状态不佳的问题。不过基本属性由三点增加为五点，分别是知识、勇气、传达力、宽容、根气。平时的对话选项如果选择正确，可以增加相应的能力；而通过进入某些地点，同样能够增加某种能力。有些时候达到一定要求的能力是触发Commu所必需的，所以大家要努力不断提高自己的能力。

SYSTEM 其他

进入电视是解救同伴、杀怪升级、完成剧情的唯一手段。电视中有众多不同的场景，可以通过不同的同伴进入，新场景的出现，代表了新的同伴被困那里，需要我们救援。成功救援过的场景会变成我们练级的地点。



5月6日(金)夜， 与堂岛辽太郎对话后，得到“法王”卡片。

5月7日(土)午前， 老师的问题回答くさかんむり。

5月8日(日)昼间， 和里中通电话后一直选第一个选项，“战车”升到2级。

5月9日－12日， 考试的问题答案分别是：午前8 r、Before Christ、6、完璧、デカルト、オリンポス山、落としぶた。

5月12日(木)放课后， 屋上和里中对话，选择女の子らしい，“战车”升到3级。

5月14日(土)夜， 发生剧情，电视上出现人影。

5月17日(火)放课后， 对话中选择和雪子一组，在神社的门口得到“女教皇”卡片。

5月18日(水)放课后， “愚者”升到3级。这里可以开始发展主线剧情，根据电视确认下个受害人为完二，所以需要去调查收集资料，拯救完二的截止日期为6月4日。

剧情后去商店街北的巽屋前与妇女（染物屋のオバサン）对话，然后去ジュネス与电梯旁的妇女（　い物常のおばさん）对话，提示需要改天来，才能继续剧情。

5月19日(木)放课后， 在ジュネス与电梯旁和小柄な少年对话后，此后可调查旁边的电梯前往作战本部。这里我们还是最后一天再发展主线。返回学校在2F楼梯与运动部同级生对话，一直选第一个选项“刚毅”升到2级。

5月20日(金)夜， 在家里和堂岛菜菜子对话，选择何でも聞いて、そうだ。“正义”升到2级。

5月21日(土)放课后， 在2F走廊和运动部同级生对话，“刚毅”升到3级。

5月23日(月)放课后， 在2F大厅里和音乐部女孩对话，选择努力次第だ、手传う。“太阳”升到2级

5月25日(水)夜， 在家里与堂岛菜菜子对话，选择买いに行ってくる。“正义”升到3级。

5月26日(木)午后， 老师问题的答案是神圣文字。

5月26日(木)放课后， 在2F大厅和音乐部女孩对话，选择サボったら?、出られない?、立派な心がけだ。“太阳”升到3级。

5月28日(土)放课后， 在2F走廊和同年级运动生对话，任意选择一个，“刚毅”升到4级。

5月30日(月)午后， 老师讲课知识增加。

5月30日(月)放课后， 在2F与音乐部女生对话，全选第一个选项，“太阳”升到4级。

6月1日(水)放课后， 在2F和同年级运动生对话，在拉面馆里对话选择第一个，“刚毅”升到5级。

6月1日(水)夜， 喝了冰箱里放坏的牛奶，勇气增加……

6月4日(土) 拯救完二的最后期限日，前往ジュネス通过电梯前往本部，选择进入电视来到大浴场，目标是在大浴场救出完二。在大浴场7层，遭遇必须的中BOSS战，斗魂のギガス，无属性弱点，物理攻击会受到反击，所以完全使用魔法技能攻击，胜利后得到“浴场之键”。在浴场11层打开大门剧情后，切入BOSS战：完二の影、タフガイ、ナイスガイ。本次战斗有些难度，3BOSS中，ナイスガイ会使用恢复技能且吸水耐火，所以优先攻击，避免使用雪子的火属性技能和千里的水属性技能；タフガイ吸物理吸火，主要擅长物理攻击，避免使用物理和火属性攻击，采用其他属性技能消灭；完二の影无属性弱点，属于硬碰硬的BOSS，强大的技能包括电光石火、狂信の雷（雷）且一定概率使用全体毒属性攻击禁断の玄，因此请预备解毒道具或者技能，并且尽量保持全员HP70%以上，集中火力逐个消灭。战斗胜利后，完二同样觉醒。

6月6日(月)放课后， 一大段对话和剧情后，“愚者”升到4级。

6月6日(月)夜， 在有2点传达力后与堂岛辽太郎对话，选择バイトしてる、堂岛の　が聞きたい、それは　o理がある。“法王”升到2级。

6月8日(水)午前， 老师问题的答案是下手な役者。

6月8日(水)放课后， 对话选项的答案是サント　制药の北尾、纳品でいいか连络欲。

6月8日(水)夜， 与堂岛辽太郎对话，选择どうして菜々子を构わない?、意味が分からない。“法王”升到3级。

6月9日(木)放课后， 提前选择放课后和阳介见面，与花村阳介对话后“魔术师”升到5级。

6月10日(金)夜， 有3点传达力后与堂岛菜菜子对话，选择他に疑问は?、天国つてところに行く、分からない、菜々子を守るためだ。“正义”升到4级。

6月11日(土)放课后， 与花村阳介对话，在超市里得到5500元。接着选择お安い御用、そうだな。“魔法师”升到6级。

6月11日(土)夜， 和堂岛菜菜子对话，选择大好きな人のこと、お父さんがそう言つた?。“正义”升到5级。

6月12日(日)昼间， 接到雪子的电话与她见面对话，选择资格を取るつもり?、いいと思う。“女教皇”升的2级。

6月12日(日)夜， 与堂岛辽太郎对话，选择ブラックで、それは　い。“法王”升到4级。

6月13日(月)午后， 老师问题的答案是无酸素运动。

6月13日(月)放课后， 约好与花树见面，对话时选小西先辈が可哀想だ、气持ちは分かる。“魔法师”升到7级。

6月15日(水)午前， 老师问题的答案是立つている姿。

6月15日(水)放课后， 在教室1楼和雪子对话，在超市选择旅馆の夕食?、顽张れ、构わない。“女教皇”升到3级。

6月21日(金)夜， 夜晚剧情选择“マヨナカテレビを见る”，意味着主线剧情的开始。

6月24日(金)放课后， 与玩偶对话得到“星”卡片。去商店街北街告示板接“学童保养”任务后，调查在南街尽头的巴士站牌完成任务，所有和“勇太的母亲”对话，得到“节制”卡片。接下来，开始调查目标久慈川的情况，首先前往实习楼2F廊下与胖学生对话，接着去商店街南的丸久豆腐店，进入后与りせ的祖母对话，接下来需要在火、木、土、日中的任意一天前往河川敷土手与マスコミカメラマン对话，依次选择「申し出を受ける->悩み～->再び会话->别人～」,完成以上步骤就可以进入电视与クマ对话前往下一个迷宫 特出し剧场丸久座 。

拯救久慈川的界限时间是7月9日，可以自由安排进入迷宫的时间。

6月27日(月)午前， 老师问题的答案是

憎しみ、嫉妒。

6月27日(月)放课后，完成“学童保养”任务与勇太的母亲对话，“节制”升到2级。

6月30日(木)午前，老师问题的答案是ヤリキレナイ川。

6月30日(木)放课后，在教室1F和小西早纪的弟弟第一回对话（需要宽容3）。

7月4日(月)午前，老师问题的答案是もちろん”样”。

7月4日(月)放课后，与小西早纪的弟弟第二回对话。

7月5日(火)放课后，与小西早纪的弟弟第三回对话，得到“邢死者”卡片。

7月7日(木)午前，老师问题的答案是柿本人麻　。

7月7日(木)放课后，通过ジュネス电梯众人聚集在作战本部，选择进入电视来到特出し剧场丸久座。注意，游戏允许带的参战伙伴最多只有3个，在进入大门前选择伙伴对话让其加入参战，否则就是孤家寡人独自奋战了……。在特出し剧场丸久座3层早于剧情，到达特出し剧场丸久座7层后，前方的路突然变黑，建议玩家根据左下角地图前进。在一个房子里会遇到中BOSS淫欲の蛇，本BOSS弱点为火，火属性技能配合恢复应该不难获胜。来到11层遭遇BOSSりせの影，注意这里将会是2BOSS连战，所以到11层前请将HP补满。BOSS无属性弱点，注意保持HP70%以上，以便应对第二战。战斗到一半时会出现剧情，对话后选择第二个选项（助……），クマ拯救了大家，久慈川仲魔能力觉醒，剧情后出现クマの影，クマの影无属性弱点，并且会吸收水属性攻击，中后期会释放技能虚无への导き造成我方气绝，战斗相对比较辛苦，请多准备复活类补品。战斗胜利后，クマ觉醒，剧情对话后“星”升到2级。

7月8日(金)放课后，来到商店街南侧，进入发光门里，得到“女帝”卡片（知识3级）。

7月10日(日)昼间，在电器商场对话后，“愚者”升到5级，剧情过后，玩偶里的人出现（称玩偶人），在神社对话后，“愚者”升到6级。

7月13日(水)午后，问题的答案是未熟であったこと。

7月13日(水)放课后，在2F的2-2教室门口与女孩对话打听完二的消息，在练习栋1F找到完二对话。

7月13日(水)夜，与辽太郎对话，法王升到5级。

7月14日(木)午前，老师问题答案是曙。

7月14日(木)放课后，在联系栋找到完二并对话，对话结束后得到“皇帝”卡片。

7月15日(金)午后，老师问题的答案是思わない。

7月16日(土)午后，老师问题的答案是虫除け。

7月19-22日期末时间，答案分别是立っている姿、ハム、万叶集、悪法もまた法なり、虫除け、者への嫉妒・憎悪、メロン、日が升る前の明け方。

7月23日(土)放课后，在喝东西的地方对话，结束后得到“恋爱”卡片。

7月26日(火)夜，通完电话后，“星”升到3级。电视再次播放，预示着又要去救人了，本次救人的界限时间是8月12日。

7月27日(水)昼间，作战会议结束后，“愚者”升到7级。

7月28日(木)昼间，在商店街北和阳介对话、在钓鱼的地方和完二对话。

7月29日(金)昼间，在商店街南BUS站牌旁与辽太郎对话（只有在月、水、金、日才能出现）。

7月30日(土)昼间，在ジュネス电梯旁与足立透对话（只有在火、木、土出现），接着去商店街北调查悠莱大学。

8月1日(月)昼间，与商店街南豆腐店门前的金发学生对话（只有月、水、金出现），此后即可进入电视开始主线迷宫战斗，对话后来到一个模拟游戏机内部的地方。到3层，看似无路可走，移动主角到路尽头的水池前，会有新路出现。第7层，游戏会强行限制路线，在一个房间中打败一个小玩偶，开启前方的箱子拿到打开BOSS房间的钥匙。

来到最终章，用7层拿到的钥匙打开门，进门BOSS战。BOSS美津雄の影，无弱点属性，物理攻击防御型。一上来BOSS会用游戏方块保护自己，玩家需要打碎外层的游戏方块，才能直接攻击到BOSS，符咒娃娃作战时会不时的召唤游戏方块，但是不能一次形成，我们需要在它形成之前打掉方块，此时BOSS会掉下并眩晕，上去一个合力攻击，会造成不少伤害。战斗胜利后，剧情主线结束。

8月1日(月)夜，对话结束后，“星”升到4级。

8月19日(金)昼间，得到40000元。

8月26日(金)昼间，与里中对话，“战车”升到4级。

8月28日(日)昼间，与久慈川对话，“恋爱”升到2级。

9月4日(日)，接到雪子电话，与雪子对话全选第一个选项，“女教皇”升到4级。

9月5日(月)午前，老师问题的答案是小春日和。

9月5日(月)放课后，与雪子对话，“女教皇”升到5级。

9月6日(火)放课后，去商店街北接“家庭教师”的兼职（宽容5）。

9月7日(水)午后，出门选择“家庭教师”，完成兼职后得到“塔”卡片和金钱。

9月8日(木)夜，和海老原对话并购物后，得到“月”卡片。

9月6日(火)夜，一大段对话后，“星”升到5级。

9月14日(水)夜，电视出现人影，开始发展主线剧情。

9月16日(金)放课后，去商店街告示牌接“医院清扫”任务（根性3）。接着开始收集与目标角色直斗相关的信息，与实习栋一楼口的女孩对话，与商店街警官对话，前往河川敷河边与里中千枝对话，然后在月、木、金与商店街北侧的警官对话，在火、木、土与商店街南侧的警官对话，最后与商店街南书店门口的人（直斗のまとめ）对话，选择->「异常な执着心を持っていた」->「子供扱いをしていた」。之后就可以通过ジュネス进入电视。拯救直斗的界限时间为10月5日，本攻略选择10月5日进入迷宫。

9月16日(金)夜，出门完成第一次“医院清扫”。

9月19日(月)夜，和莱莱子对话，得到粘土指轮，“正义”升到6级。

9月20日(火)午后，老师的问题选白寿。

9月21日(水)放课后，和海老原对话，“月”升到2级。

9月28日(水)午前，答案选择断食。

9月30日(金)放课后，去接“医院清扫”任务。

9月30日(金)夜，出门完成“医院清扫”，得到“恶魔”卡片和8000元。继续接并完成“医院清扫”工作可提高“恶魔”等级，“恶魔”到4级后与钓鱼河边的黑衣服老太太（日）对话可得到“死神”。

10月4日(火)午后，老师问题的答案是0.5リットル。

10月5日(水)午后，老师问题的答案是绿色が老化したから。

10月5日(水)放课后，通过ジュネス进入电视，与久慈川对话后来到秘密结社改造。在秘密结社改造B6F层的一个角落里，拿到“研究员用认证”。返回B4F用“研究员用认证”打开B4F层的一道门，进入后沿着道路前进，与倒の巨兵战，这里需要注意的是BOSSHP少于一定程度的时候，会进行自爆，可使用防御状态减少伤害。胜利后向前走，在箱子里拿到“干部用认证”用来打开B6F的门，最后在B9F的房间里发现直斗の影，对话过后BOSS战。本BOSS无属性弱点，会使用魔封光线封住我方全体的技能，可以使用マカラカーン技能（我方全体一回合魔法反弹）进行反弹，BOSS技能ゴッドハンド强力全体攻击技能，且在HP少于70%的时候，会使用エレメンツ.ゼロ，消去全属性耐性，也就是全属性弱点，エレメンツ.ゼロ后需要提防Weak。本战相当有难度，取胜后，直斗觉醒获得仲魔。

10月6日(木)放课后，在喝东西的地

方对话完后，“愚者”升到8级。

10月6日(木)夜， 完成“医院清扫”。“恶魔”升到2级。

10月7日(金)放课后， 对话完毕，“星”升到6级。

10月7日(金)夜， 完成“医院清扫”。“恶魔”升到3级。

10月8日(土)午前， 老师的问题答案是禁烟。

10月11日(火)放课后， 对话完毕，“星”升到7级。

10月12日(水)午前， 答案是2元。

10月12日(水)夜， 完成“医院清扫”任务，“恶魔”升到4级。

10月13日(木)午后， 答案是成长が早くなる。

10月14-20日， 期中考试答案分别是断食、触れると成 が早くなる、マゼラン、避ける、交感神经と副交感神经、smoking-allowed、2元、太阳王、11~12月、エサの色素。

10月20日(木)夜， 得到一封神秘的警告信。

10月22日(土)午前， 为文化祭投票的选项是合コン茶。

10月23日(日)昼间， 与里中对话，“战车”升到5级。

10月26日(水)放课后， 与海老原对话，“月”升到3级。

10月30日(日)夜， 对话后，“星”升到8级。

11月1日(火)午前， 答案是背中から肩。

11月2日(水)放课后， 对话完，“月”升到4级。

11月6日(日)昼间， 对话后，“愚者”升到9级。进入电视，来到天上乐土。在天上乐土第七天的房里，遭遇中BOSS全能のバランサ，魔法攻击较强，建议使用マカラカン技能或者使用魔反 反弹BOSS的技能。胜利后来到天上乐土第10天，看到被绑架的菜菜子，对话结束后开始BOSS战，作为尾章的BOSSクニノサギリ,是到目前为止最为强大的，前期会使用强力的属性魔法攻击，建议主角装备至少耐2种属性的仲魔；HP50%以下，会使用混乱魔法，造成我方同伴互相攻击，混乱的角色2个回合后正常，如果条件具备，这里可以考虑装备物理属性攻击无效的仲魔，会轻松很多；HP少于25%的时候，全体范围混乱攻击，尽力去恢复治愈吧。战斗胜利后剧情对话。

11月6日(日)夜， 对话后，“星”升到9级。

11月7日(月)午后， 老师问题的答案是南极。

11月9日(月)放课后， 与海老原对话，“月”升到5级。

11月10日(木)放课后， 在商店街北，与一个黑衣服的男人对话。返回学校在教学楼1F找到直斗对话。结束后得到“运命”卡片。

11月11日(金)午前， 老师问题的答案コッホ。

11月13日(日)昼间， 在钓鱼的河边与黑衣服的老妇人对话，得到“死神”卡片。

11月14日(月)放课后， 与直斗对话，“运命”升到2级。

11月17日(木)午前， 老师问题的答案是赌け金。

12月3日(土)夜。

Ture end

发生重大剧情时请小心选择，一不注意就会走向BAD END，当在发生精神病房剧情时，会有很多选项 目的应该是要考验玩家有没有看破真犯人手法的推理选项设定，若是选错就没办法继续游戏剧情，直接BAD END。

以下为正确选项，一进入精神病房后请选择：

何をしている
↓
ちょっと待て
↓
まだ分からない事がある
↓
生田目の本心
↓
何かがひっかかる
↓
自分达は何かを误解している
↓
落ち着け！
↓
今は考えよう
↓
最后出现事态は大きく动き，搜查队は真实に一步近づいた。。。
↓
愚者COMMU在这里可以达到MAX，还可以获得新COMMU审判，这样就可以触发TRUE END剧情。

12月4日(日)昼间， 对话结束后，“审判”升到2级。继续剧情，“审判”升到3级。

12月5日(月)昼间， 在各地来回收集情报（问完一遍后换场景会多一个对话选项，所以同一个人可能需要问两次），最后出现剧情。

12月5日(月)夜， 在料理店门口会有“谁的可能大”的问题，选项中最后一项是翻页（有很多人名），在第3页选择足立透，回店里选择第2个选项（…确认…）。“审判”升到4级。来到医院，一番询问后，“审判”升到5级。做梦时和玩偶对话“星”升到MAX。



↑本作中非常养眼的胖玩偶，吸引了很多女玩家的眼球。

12月6日(火)放课后， 在喝东西处对话后“审判”升到6级。

12月7日(水)放课后， 在舞台对话后“审判”到7级。和足立透对话后，选择第2个选项，墙壁上会出现洞口，“审判”到8级。

12月8日(木)放课后， 进电视与クマ对话，选择足立……。来到祸津稻羽市，探路的时候注意中间的大坑可以跳下去，通往第1界。在第3界会遇到 o秩序のファズ。在第6界会遇到“望の巨人”，注意不能用雷系攻击，否则会给它加血，推荐物理攻击。解决掉后返回祸津稻羽市最开始打不开的地方，进去后穿过玄幻门来到BOSS门口。

再次见到足立透，接下来是最终BOSS战，最初形态还是很简单的，注意恢复即可。战斗胜利后，真BOSSアメノサギリ出现，前期没什么特别的攻击，HP少到一定程度，BOSS释放混谜的雾，此时BOSS处于完全无敌状态，此时可以恢复整理下我方的状态。

同时需要注意BOSS技能ガルガリアンアイズ会让我方角色HP为1，一定要及时恢复。总体来说最终BOSS不算太难。最终胜利，“审判”到9级。回到街上，天空中毒雾散去，在街道上发生剧情对话后，“审判”到MAX。

如果全员Commu未达到最高，12月24日直接回家后，时间会直接跳到3月20日，主角离开小镇，游戏结束。

隐藏情节，如果主角和其他同伴相关的Commu到达最高等级，最后就会跟所有同伴告别，同时会触发隐藏结局，并开启隐藏迷宫。因为需要全Commu最高等级，需要相当的耐心，这里就不过多叙述了，有兴趣的朋友可以尝试挖掘研究下。



↑说实话本作已是强弩之末，很多人玩它就是冲着人设去的……希望ATLUS努力啊！不要让一个经典系列没落！

传说，又见传说



半夜里，不知为何突然醒来，脑子里竟突然浮现出两个字——传说。于是就半躺在床上，开始把这个对我有着深刻影响的游戏系列静静地回忆……

多少年前，当我还是个初一生的时候，对游戏就有浓厚的兴趣了，当然每次玩游戏，也只是为了从里面得到些精神上的满足。那时的同龄人，对于家用游戏机，可能也只限于FC吧，对于MD、SFC甚至PS、SS，也许听都没听过。当时有个比我大一届的学长，家里相对经济比较富裕，所以给他买了台PS，而我和他又是居住多年的老邻居，所以自从那时起，每放寒暑假，就去他家玩PS。

记得第一次去学长家玩PS，看到那精美的2D、3D人物建模和华丽的CG动画，我被完全震撼住了。然后他换了张盘进去，开始后是一段动画。"咦？怎么放动画片了?"我疑惑地问道，他笑笑说这是该游戏的特色，开场有动画OP。我也似懂非懂地点点头。后来很快进了游戏，他把另一个手柄给我："一起玩不？"我又开始感到疑惑了，这不是RPG游戏么？怎么两个人也可以打？后来一玩才知道确实是可以双人玩的。那种和RPG相似的升级系统，又和格斗游戏相似的自由控制的爽快战斗系统，堪称完美的2D华丽画面，使我忘我般地沉浸于其中。后来才知道，那游戏叫做——《永恒传说》。

2005年的暑假，家里终于有了电脑，网络也已经普及化，于是下载了PS版《永恒传说》的游戏镜像，准备在模拟器下重温当年的美好时光。后来因为玩不下去而在网上寻找攻略，误打误撞进了论坛的传说专区，也就是从那一刻起，我的世界改变了，因传说而改变……

对于永恒，我始终是爱不释手，不仅因那奠定了传说战斗模式的战斗系统，而且还有那完美发挥了PS主机性能的华丽2D画面以及引人入胜的游戏剧情。利德的强烈责任感、法拉的平易近人、基鲁的渊博学识、梅露蒂的俏皮可爱、霍克的无所畏惧和豁达开朗以及小女孩恰特的人小鬼大，每个人都极具个性。从异世界来的梅露蒂，改变了原本靠打猎为生无忧无虑生活的利德的命运；基鲁对梅露蒂一开始的冷淡，到最后两人相互关心、羁绊；雷依斯的死，赋予了利德强烈的责任感和使命感；希亚塞斯的谋权篡位，导致不得好死的结果；希洁尔一家被奸人所害，悲愤交加使得世界破坏之神涅雷依德得以借其之躯破坏世界……每当这一切出现在眼前，自己都会深深体会到，人与人之间的关系，有时候确实是不一般的，为了共同的目标，可以一起奋斗，一起努力。

这之后，自己又玩了下传说系列的开山之作《幻想传说》以及和其无论画面还是操作都如出一辙的《宿命传说》，别说PS2、XBOX的画面，就是比同平台的《永恒传说》，那画面也是相当对不起PS主机的。然而就因为他们挂上了"传说"的名号，也因为我对传说的爱，使我坚持玩了下去。不得不提的是，在当时，没有几个RPG游戏会像传说系列那样，有着精美的开头动画和主题曲，有着庞大的声优阵容以及令人热血沸腾的自由战斗。

2006年7月，我终于得到了自己梦寐以求的PS2主机，因此也使得自己的传说梦得以延续。第一款游戏就是《宿命传说2》，这是款南梦宫为中国玩家特意汉化的游戏，在香港发售的是名为《时空幻境之命运传奇2》的港版中文版，全体拥有PS2的传说系列玩家为之欢呼雀跃。虽然这是传说史上第一款也是最后一款官方中文版的游戏，其质量确实是非常对得起这个名号的：发挥PS2主机性能的画面缩放，镜头的拉伸，强大的声优，主线全程语音，紧张刺激的战斗等，都使我乐在其中无法自拔。而游戏的剧情个人觉得却并不非常优秀（也许是因为永恒对我影响颇大）：作为前作主角斯坦的儿子，凯依鲁命运般的邂逅了一位正在寻找英雄的少女，为了证明自己的就是这位少女心中的英雄，凯依鲁开始了漫长的旅行；里昂在女神艾露莲的利用下复活，不负众望地成功复出，然而事与愿违，里昂不再想重蹈覆辙，化名为裘达斯，为了改变自己，毅然站在了凯依鲁一边；找到了自己心中的英雄，并把自己的一切托付给凯依鲁的利亚拉；才貌双全，认为自己的头脑是可以超越神的天才博士哈罗路特；不愿意接受神的帮助，希望靠自己的双手充实过活的娜娜莉和在关键时刻助她一臂之力的罗尼……

生活是要靠自己去创造幸福，才会体会到什么才是来之不易。现实有时候也是如此，靠双手去努力获得的，和什么都不用做光借助别人的努力所获得的成果，其感觉是截然不同的，用自己辛勤的汗水获得的成果，那种成就感是十分充足的，而不想努力，或者想靠小聪明靠别人来获得成果，到头来只是一场空虚，不是么？



2006年底，终于玩上了传说系列十周年纪念版《深渊传说》。作为十周年纪念，深渊回归到了系列的原点，感觉十分亲切，剧情也颇为新鲜。虽然作为一个复制人，卢克的命运是坎坷的，在犯下了严重的错误后众人更是以失望和鄙视的态度冷眼相待。而当卢克剪去那一头长发，决定重新正视自己的那一刻起，决定要改变，并在同伴的信任和支持下最终理解了生存的意义，找到了自己的存在的价值。

2007年11月30日，热血沸腾的一刻再次到来，南梦宫和万代合并后的产物——《宿命传说重制版》降临，我为之疯狂！重温了当年的感动，爱上了大刀阔斧改革后的战斗系统，基于PS2强大机能的游戏画面和重新制作的游戏剧情，又使我长时间的钻研其中。虽然很多人喜欢宿命都是因为里昂这个人物美型的外表和催人泪下的悲惨结局，但我更喜欢斯坦那种单细胞、傻傻的、对同伴决不放弃的性格，以及为了报里昂之死的仇和为拯救世界誓将敌人打倒的决心。拥有人格的神剑，各自找到的自己的主人，展开了自己的一段宿命；天上王米克特兰实现了千年前自己会再现人世实现野心的诺言，天地战争再次爆发；里昂作为整个阴谋的牺牲品，为了自己心爱的人安然死去……

2008年3月，我终于入手了自己的第一张正版游戏《宿命传说导演剪辑版》，也算是作为长时间支持这个系列的一个证明吧。虽然是原重制版的资料片，但内容也是相当丰富的，最主要的还是加入了以里昂为视角的剧情。一个悲剧性的人物，在休格的一手调教下，除了心爱的玛丽安和手中的神剑夏露，对其他人十分冷淡，面无表情。可是在和玛丽安或者夏露单独聊天的时候，我们才可以发现，这个冷漠的里昂，其实内心是十分脆弱的，他渴望得到他人的信任和帮助。而休格，却利用了一手栽培的里昂的性格弱点，使其成为了帮助自己迈向野心的任人摆布的棋子。虽然在最后，斯坦等人的真心相对，使里昂开始想回头是岸，但为时已晚，里昂为了救斯坦等人而毅然决定牺牲，开始被洪水和崩石吞没的洞窟里，斯坦在里昂为他们开启的紧急电梯内向外声嘶力竭地喊着里昂的名字，而里昂，在一切都结束后，默默地闭上了眼睛："这样就可以了吧，玛丽安……"为什么要有争斗？为什么要有野心？为什么会为了达成某些目的而要利用甚至牺牲自己的同伴？我想这也许也是解释不清的吧，只要作为一个人，心里总会有一定的圣洁面和黑暗面，人也会为了自己所拥有或者要保护的东西而作出常人难以想象的事情，就像利德等人为了梅露蒂和世界、卢克为了寻找自我、里昂为了玛丽安一样。

传说，又见传说，希望能在次世代的舞台上，再次和你携手前行……

（本文作者未留联系方式，请速与本刊联系）

只是因为叶子的向往



"叶子的离开是风的追求还是树的不挽留？"当我看见网络上的这个问题，思绪很复杂。本是PS2系上的作品《零》的最新作《零·月食的假面》居然卖给了Wii，而且还打着"新式另类恐怖"的旗号来招揽人气；系列忍者动作游戏《天诛》的正统续作《天诛4》也卖给了Wii，其实不在PS2上出也情有可原，毕竟是旧一代的主机，可是眼看着它"背叛"成就自己的索尼而投靠商机无限的任氏集团，心里真不知什么滋味。于是，想随便赚点积分的我就随便地回答了一个答案："只是因为树的无力挽留。"

看见这个在线的发问者没有马上采用我的答案，而且回答这个问题的人也多，我想我的答案不会被采用，也就没有把这件事放在心上，第二天也似乎就给忘了。

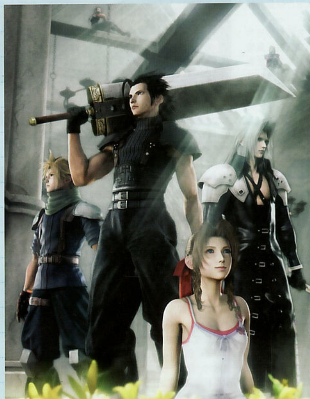
放假的日子就是过得快。两星期后，当我沉醉在《最终幻想7》的原声音乐时，突然被电脑"嘟嘟"的提示音打断了思绪。我移动着鼠标，点击一看，原来是一则采用通知。那个两星期前的回答居然被"随爱而逝"采用了，并且他留下一则这样的留言："请加我的QQ：644534xxx"

那天晚上，我加了他的QQ。仔细一谈，原来他也是个游戏迷，喜欢角色扮演游戏。我自作聪明，以为天下的RPG迷都喜欢《最终幻想》，于是鲁莽地说道："是啊，我也很喜欢《最终幻想》。"本以为会引来滔滔不绝的话题，谁知他的反应却是冷冷的一句"我喜欢的是RPG，而不是《最终幻想》。"就这样他就下线了，我深感后悔。十万个人当中，尽管有很多人喜欢玫瑰，但也有不喜欢玫瑰的人，"随爱而逝"就是那种不喜欢玫瑰的人。我想问个究竟，可他已经下线了。

第二天晚上，我也无法寻找他的在线头像，也许是要回避我，也许是真的没空上线，我不晓得。再次浏览那条令我痛心的新闻——《天诛4》将在Wii推出时，似乎又有了新的体会，没有了首次看见时的那种痛心疾首，心情反而变平淡了，觉得也没有什么好激动的，已成定局，伤心和痛骂又能改变什么呢？

认识"随爱而逝"的第三天晚上，再次看见他上线，我们又浅谈了几句。我忍不住好奇的心，于是贸然地问他："你为什么要选我的答案啊？明明我的回答就是模棱两可，也没有答出真情，分明就有更好的答案。""随爱而逝"很快地就回答了我的问题，他认真地说道："因为我迷惘，我既希望叶子的离开是因为风的追求，又不希望叶子的离开是因为树的不挽留。而你的答案是独一无二的，既不是风的追求，也不是树的不挽留，很好地解决了我心中的矛盾。你也别看我这个问题很带感情色彩，其实并非为了儿女私情。"看见他的答复，我似乎比他更迷惘，这有什么好矛盾的，还不是一个胡乱回答就能解决的问题吗？况且叶子的离开也是必然的，天下无不散之筵席，合久必分，离开也是很自然的事，也无谓去探求其内在的问题和价值。于是我很敷衍地说了句："哦哦，原来是这样啊！"可是，我会用这样的想法去评价他人，却不懂得用这样的想法去开怀自己，其实《天诛4》和《零·月食的假面》转移到Wii平台也是这个道理，只不过我不肯去接受罢了。

认识"随爱而逝"的第四天早上，我到附近的公园散步。公园里，一对对令人羡慕的情侣手牵手，看似幸福将永远持续，但最终也许还是会有分手的那一天。我转身离去，风渐起，吹皱湖中的流水，也吹下了几片树叶。树叶从我身后飘落，于地上静止。忽然又刮起一阵风，几片落地的树叶再次踏上通往自由的旅程。突然间，无限的思绪充斥着我的脑袋，人似乎变得喜悦，为自己想明白了某事而感到喜悦。



吃过晚饭后，我马上打开电脑，果然在QQ上找到了"随爱而逝"的身影。我立刻发起会话，将自己新的见解一五一十地告诉他："嘿，我今天到公园散步去了。""哦，遇到了什么新奇的事吗？"他的回答正中我下怀，使我有了发挥的空间："是啊，今天公园一行，令我找到了最准确的一个答案！""答案？什么答案啊？"我敲击着键盘，字里行间渗透着我的自豪感："其实叶子的离开不是风的追求，也不是树的不挽留，更不是树的无力挽留。其实叶子的离开，是因为叶子向往自由。也许，当叶子离开树的那一刻起，就注定了生命的终结即将降临。但明知为了追求自己想要的自由而离开树的结果是死亡，叶子仍选择为得到自由而抛弃生命。引用古人的诗句可以这样说：'生命诚可贵，爱情价更高。若为自由故，两者皆可抛。'离开，是叶子的决定，与其他东西无关。如果叶子不想离开，那么风追求得再热烈也不能改变叶子；如果叶子决意离开，那么不管树如何挽留，也不能留下叶子的灵魂。"

那天晚上，"随爱而逝"再也没有回话。我静静地等了将近半小时，可仍没能等到我期盼的"嘟嘟"声。我下线了，也许这么富含哲理的话，他也需要一定的时间来消化吧？我是这样想的。就这样，短短的几句话就结束了我和他相识的第四天。

认识"随爱而逝"的第五天，我几乎整天没出门，只是早餐时间到楼下买了个面包，继续在家中过着我的颓废男生活。摸着手中的《最终幻想7核心危机》限量版PSP，我似乎已经能理解为何叶子为了取得片刻自由而不惜舍弃生命——引用扎克的一句话就是："自由的代价是多么的高啊？"

晚上，我看见了一则留言，是"随爱而逝"给我的，里面这么说道："我也似乎了解你的观点了。认真地想，叶子的离开的确与其他东西无关。每片叶子都有自己的选择，有的喜欢留在树上，过着那些虽被禁锢着却安逸的生活，有的却选择了用自己的生命来换取自由。人亦如此，不同的人有不同的选择和生活方式。"看见他的留言，我从心底感到欣慰。见他还没有下线，我就回复了一段话："明白了就好。可有一件事，我一直想问你，就是你为什么不喜欢《最终幻想》呢？"

他似乎没作丝毫地考虑，将心底的想法直接告诉了我："其实我是喜欢《最终幻想》的，只是我一直不肯承认。那天，当我看到扎克为自由而死的时候，我哭了。像很多的FF迷一样，我为此伤心了好久。我不想再次堕入这种痛苦，所以就骗自己不喜欢《最终幻想》。"

我稍作考虑，认认真真地回答他："其实我们不必为扎克的死而伤心，应为他那种宁愿舍弃生命也要换取自由和守护朋友的那份心而感到骄傲和欣慰。这个选择是扎克的向往，就像叶子的离开那样。我们要尊重他，而不是去逃避他。"

一席话，将"随爱而逝"说得心悦诚服。他十分认同我的观点，一句"谢谢"外加一个表情，足以表达他当时的心情。

Take what you need, cuz I can't hold my breath. say what you feel,cuz I've got nothing left.I made a promise to myself last night,I'm gunna keep it if it's wrong or right.And if I lose it all,there'd be nothing left to lose,and I would take the fall.

后街男孩的《Lose It All》，整晚地唱着，直到我熟睡。

《天诛4》卖给了Wii，《DQ9》卖给了NDS，硫酸脸离开TEMCO……不管是游戏中还是生活中，时时刻刻都发生着一些令人伤心的事。可谁知道事件的主角不正在欢呼着呢？每件事都是主角们自己所选择的，扎克为了救克劳德亦是，叶子为了自由而离开自己的归宿，亦是。

□文/phoebe

游戏的垄断经济学



一谈起垄断，大家可能马上会联想到自己周围的移动、电信、电力、铁路登部门，然后用最最刻毒的语言问候那些在垄断市场中的利益既得者们。但是，究竟什么是垄断、为什么会有垄断、垄断到底产生了什么影响？对于这些问题，如果不是从经济学角度理性分析和理解，就容易得出非理性且非实证的结果。而且究竟垄断和游戏产业又有什么样的关系，垄断对游戏业产生了什么影响，是积极还是阻碍了游戏业的进步？如果各位看官老爷对这些简单但又有趣的问题带有一丝兴趣，那么就请带着问题继续向下看。

垄断的意义

我们平时所说的垄断，常常是以动词形式来表达某个组织运用权力或技术以获得利益，但这种定义方式却和经济学中的垄断定义大相径庭。西方经济学中的垄断通常是指市场所处于的某种状态，是一个彻底的名词，描述一种经济的状态。

游戏产业，特别是硬件，基本符合垄断竞争的定义，即N氏、S氏、M氏的垄断及相互之间的竞争。三大厂商生产的都是游戏主机，却又有巨大差别：N氏注重创新，S氏大玩画面，M氏完善网络，通过制作规格不同的游戏平台，以硬件的独特性质加上一系列软件的护航，以求得消费者的青睐和市场份额的扩大，最终达到排挤对手和垄断市场的目的。

尽管如此，三大厂商同时也在不断学习和加入其他主机的特殊性能以求减小彼此之间的差距：S氏抄袭N氏的6轴，N氏学M氏发展虚拟网络，M氏则再三强调自己的理论画面机能不亚于S氏的实际画面。这种情况的出现，正说明了垄断竞争市场中竞争性的存在：没有哪个巨头愿意看见玩家白白地被其他主机的特性所吸引，于是挖空心思甚至不择手段地模仿他人，比起遭受其他主机铁杆fans的不齿和唾骂，能够搜刮到更多普通消费者口袋中的银子才是市场竞争的不二法则，更何况即使你不得罪其他主机的铁杆 FANS，他们也不见得会来购买你的主机。

垄断的根源

游戏市场上的资源并不是指生产主机的原材料，更多是比喻游戏软件这种独特的软资源。游戏软件这种资源的重要性不言而喻，没有一家厂商不想把这些资源统统收到自己旗下，微软的银弹攻势，SONY的“所有游戏在这里集合”，哪怕是高傲的任天堂也知道用SECOND PARTY来笼络人心。而在这众多资源当中，游戏大作则如同珍贵的稀缺资源，三大厂商为了他们的归属往往争得头破血流，动辄上千万的买断费让人听得心惊肉跳，如MGS、FF、DQ、GTA等等，谁都知道，这些大作意味着什么。得到者高呼胜利狂欢庆功，展会上腰杆挺直，被挖墙角者即使自己不摇头叹气，也有众多媒体来伤口撒盐冷嘲热讽。但当越来越多的大作开始多平台策略，使得各个垄断平台的差异性逐渐缩小，而且这种日趋缩小所造成的杀伤力远远大于前文中提及过的硬件差异趋同。为了防止同质化的出现，三大巨头开始自己发掘资源，把一些有前途的小工作室纷纷召集麾下，牢牢控制住这些原材料，打一副与众不同的王牌，不会流到人家手里的王牌。

除此之外，独家厂商生产某种产品的专利权也是导致垄断产生的原因之一，最好的例子莫过于Wii的手柄，只是专利、创意这种非物质的东西往往不能保持长久盈利，六轴就是最好的说明。什么？你说Wii Fit?呵呵，估计没多久SONY就要联手KONAMI把跳舞毯又给搬出来了。更何况即使不能无偿使用，我出钱总可以了吧？花1.5亿美金买个震动技术专利是贵了点，可是既打破了微软同学的震动垄断又能讨好SONY FANS的欢欣，罗锅趴铁轨——死也直（值）了。

垄断的弊端

垄断的市场特征在FC时代可以说是表现得淋漓尽致。任天堂不仅可以控制自家主机的出货数量，更是控制了其他厂商的软件出货质量及数量，在经济学中称之为过剩的生产力，即垄断厂商没有将生产能力发挥到生产规模的最低平均生产成本点，使得社会资源没有得到最大的发挥，造成了消费者不能以最低的价格买到游戏商品，只能任凭任天堂定价，形成了隐形的社会福利损失。而任天堂之所以敢这么做，就在于缺少市场竞争对手，可以随意定价及定产量，甚至包括其他厂商的软件产量，不必通过最大生产数量同样可以攫取到最大利润。

放眼今天，我们游戏消费者在不少方面仍然在为游戏界的垄断埋单。首先，正如鄙人前文所说，虽然游戏界有三巨头在激烈竞争，但仍是垄断竞争的市场状态，各位看官千万不要以为赶上完全市场竞争的好时代了，完全竞争以前没有过，现在没有，将来也不可能出现。简单地说，以前是任天堂一家在控制主机的价格和产量，今天则是三巨头在一起控制。

来个简单的说明，我M大爷财大气粗，深知游戏市场硬件亏损软件赚的方针，外加家底厚实无比，最血性最粗暴最强大的方法应该是免费赠送主机（或者是以十分低廉的价格不计成本地出售），将另外两强驱逐出市场后独享软件收益。倘若M大爷真这样做了，S和N又分别会有什么反映？如果他们不是傻子，那么就不可能眼睁睁地看着整块肥肉被M大爷叼走，降价促销赔本赚吆喝，不对，应该是赚装机量；接着，M大爷见他们俩降价了，大爷也继续降价，和他俩死磕……于是，游戏消费者的春天到了，及其廉价的主机，全机种制霸……

喂！醒醒，别大白天的睡觉还流口水，别东张西望的，说的就是你，你真当三巨头是傻子呀，M大爷难道在降价前不会预料到对手的这种应对措施以及引起的一系列连锁反应？所以，这里又牵涉到一个博弈论的经济模型，博弈的双方在自己行为的实施前要预测对手的反应措施，然后再制定出自己的行为。同理，另外两巨头也会如此推算对手的行为而以此制定自己的行为，于是在这种博弈的心理推测下，最有可能出现的结果是三家都小幅的降价，不断地一次次循环着小幅降价，既想比别家低廉又怕对手跟进降价。知道什么叫投鼠忌器么？所以说完全的竞争市场永远不会出现，而我们消费者，还得不断地为这个不完善的市场牺牲我们应该享有的利益。咳，认命吧，谁让我们喜欢游戏呢？

垄断竞争市场的双面性

在绝大多数人的意识中，垄断往往是厂商利用自己的强势地位来剥夺消费者的权力，诚然这是大多数人的直观感受，而且是正确感受。但是（各位睁大眼哈，“但是”来了）存在即是合理，垄断竞争市场为我们消费者带来了不少额外的利益却是不争的事实。



如果游戏界只有一个霸主一台主机，那么次世代的到来将会遥遥无期，只有那个霸主想要更新换代了，我们才能享受到更精美的画面，要是霸主实施像GB的商业战略一样，各位玩家可以洗洗睡觉了，明天改行玩其他的娱乐项目吧（当然，霸主也有可能是像intel一样贪得无厌地逼着用户不断升级购买新产品）。但是如果游戏市场存在过多的主机进行厮杀又会怎么样呢？今天你升级、明天他推出新主机，而且过多的主机也会逼迫玩家购买多台主机才能玩到自己心爱的游戏，长期以往势必会让玩家不知所措，也许新买的主机在一年后就得按照摩尔定律变成古董了，也许根本不知道该买哪台主机，最后的结果将是相当一部分的玩家因为无法选择主机而离开游戏。所以说，垄断的存在可以使整个业界保持一定的稳定性，使主机的使用年限得到一定的保证，既不会太长使人对游戏画面厌倦疲劳，也不会榨光玩家所有的银子。而我们游戏迷们在这个垄断竞争的游戏业界所能做的，就是一边享受着各个美妙的游戏，一边热热闹闹地看着几大垄断厂商的激烈战斗，品尝这个垄断竞争的游戏市场给我们的郁闷和惊喜。 □文/Bain

浅谈梦幻之星与SEGA的未来



SEGA，这个老牌厂商，曾经给我们带来了无数欢乐与惊喜，他有着辉煌的历史，但现在，又怎样？

我是一名忠实的SEGA Fans，尤其喜欢ST小组制作的PS系列。说起SEGA，首先要提到的就是PS——Phantasy Star这个系列，不少80后的人都玩过吧？至少是1代到4代的作品，印象应该都尤为深刻吧？尤其是剧情以及人设，做得实在是精彩。而后PSO的诞生，代表了TVGame界游戏方式的一种革新，可谓是3DMMORPG的始祖。它曾经获得过日本游戏大赏、优秀赏、最优秀NewWave赏、BAFTA等16个奖项，Fami通也给出了39分的高分，其三连击的特殊设定，以及攻击延时等一些细节的设定，都能体现ST对于这款游戏的重视程度以及游戏设计的精细程度之高。随后ST发售了PSO的改良版Ver.2、Xbox版PSO以及NGC的PSO1&2，而朝华公司也于04年8月3日取得了PSOBB的游戏代理权。但到最后仅有屈指可数的部分核心Fans在继续游戏，为什么？我个人认为，对于这个问题，首先是宣传以及客户端的问题，宣传的话，电软曾经与之合作发放过客户端外加新手卡一张以及星之卡比的棋，但是客户端并没有流通，在北京西单之类的电子软件购买集中地点都无法顺利找到。如果说这个问题好解决，没什么，那么点卡呢？对于一个玩家来说，这是一个必不可缺少的东西吧？可在PSOBB GF后期，市面上几乎见不到任何点卡，到最后为了这东西，我只得跟同学每个月跑百脑汇一趟，去购买月卡。

PSOBB GF后来的倒闭，要怪谁？代理商的宣传力度不够大？还是SEGA本身自己的经营问题呢？

首先，PSU的发售延期了三次，于06年8月30日正式发售，在同年3月份，SEGA进行了PC网络内测招募(正因有这次宝贵的机会我才得以提前见到PSU的世界)。8月30日，这意味着什么？对于当年的我，一个初三的学生，面临的是开学，这是否可以算作一种销售上的失败之举？再加上后来的评价并不佳，SEGA是要小调整一下经营模式了。总的来说，无论是玩家对《Shining Wind》给出的"这游戏现在只能看人设了……"这种超低评价，还是对PS3版VF5缺少Online模式而使得玩家非常不满的情况发生，这种低迷、消沉的感觉，从07年年末全部都结束了。从经营模式这方面来说，SEGA的合作意识加强了，其他方面也有了不小的改进。经营模式改变了不少，可以说SEGA努力了。

在这插一句，在众多PS系列Fans的眼中，PSU是一个渣作品。其实，我认为只是这个游戏与以前游戏模式偏离得太多了，这虽说未尝不是一种革新，但Fans实在是难以接受，这就是为什么Fami通给出了37分的高分而实际在玩家群中并不受好评的结果。对于这点，我认为旗下知名游戏制作人名越的思想贯彻得很对："要与作品的人气度直接挂钩，不要哗众取宠，更不要偏离以前既有的轨道。"可能后来两位制作人也意识到了这一个关键点，在随后的推出的资料片《PSU：AOTI》中做出的一些游戏模式的少量更变以及怪物攻击范围的修正，左下角人物状态的显示作了细微的处理，并且加入了当年宣传时所说的兽人变身以及Cast的SUV，画面方面也有相对改进，而且更加强调了"节奏感"以及打击速度的重要性。一年的时间，对于一款游戏做出这么多改进，这部4.99G容量的"资料篇"的确不是徒有虚名。现在玩UI，便会感觉到这款游戏又变得如此亲切，部分铁杆Fans玩过后，仍会有："嗯，SEGA看来还是认真了一番。"这样的感觉，不过对于主线任务的剧情，我觉得只是很一般，但有些线上任务做得还是很棒的，看来想真正体验本游戏的魅力所在，果然还得玩Online版啊……

对于其新作，《Phantasy Star Portable》，作为一名忠实的Phantasy Star Fans来说，在去年的12月5日得到消息后，立即在我们的BLOG上做出了Phantasy Star Portable相关报道，并建立了群组织：PSP-PSU Everywhere。而现在，《Phantasy Star Portable》的首个视频已经正式发布(PS.微微安果然跟PSOBB EP4的那把微微安双刃有关系，看下宣传片就知道了= =)将来，我们会在BLOG上开创《Phantasy Star Portable》专区，希望通过这款优秀的作品，能使更多人了解到PS系列，这才是我们的目的。

综上所述，PSU这款游戏，当年不管是国内还是国外，都很期待，不过大家可以看到，发售时间实在是不怎样，对于国人来说，8月31日，再过一天全国的学生都该开始正式上学了，UI也是同样，时间这方面的确有点…… 从这款游戏就可以看出，SEGA对于发售时间以及宣传这方面有待研究。这是近年来SEGA的一些缺憾，然而08年，SEGA好像变了很多，现在《Phantasy Star Portable》的发售日已经确定了，7月31日，是否可以说明SEGA对于发售时间细心的研究了一番呢？希望他们能好好计划一下自己的未来。



对于SEGA这个厂商的近年来的分析，电软曾经在Vol.137上说的已经很全面了，我个人认为，还有一个关键点，就是莎木，铃木大人以及SEGA对于这款作品投入了大量的资金以及期望，但是与之对应的，就是其销量并没有为SEGA赚回任何一分钱，反之却使SEGA的财力稍微感觉到了些许紧张，再加上大川功的去世，后来又被Sammy收购，还有就是人才的大量流失，现在基本上除了中峪司(其实人家也已经自己开创了新公司，但属于SEGA旗下)，这一系列的问题都是使SEGA近年萎靡不振的原因。不过总的来看，SEGA的业绩虽然算不上很不错，甚至在去年都有了大型裁员的行动，但我认为SEGA并不是正在等死，而是延续他的一贯作风——创新，正如我在BLOG里面所提到的，今年SEGA就看这5作：《龙如见参》、《梦幻之星携带版》、《战场女武神》、《死刑犯2：充血》以及《索尼克：解放》，在现在看来，除了未发售的《Phantasy Star Portable》以及《索尼克：解放》以外，其余的三款游戏的评价都还算不错，尤其是《龙如见参》，首周销量是当时周销量第一，然后就是《战场女武神》，首日普通版3.4W，限定版7000，首周10W左右的销量只能说明：好作品就是好作品，毋庸置疑。

今年，如果SEGA将其他两部游戏发扬光大、并且让销量上去的话，那就算成功了。从上述几款作品来看，《战场女武神》是新作，而死刑犯以及龙如的历史并不长，可见SEGA的主要发展方向是开拓新的领域，但巩固方面做的不算太好，除了GGXX系列越做越强大以外。总的来说SEGA的合作意识稍微加强了点，现在的《北京2008奥运会》销量也不俗了，而"小品"级游戏《哆拉A梦》的人气在日本也不俗，用我一位朋友的话来说："他总算认真起来了。"

在这篇文章中，我多次提到了"认真"二字，是的，只有认真的才能做出好的东西，SEGA从08年开始已经有了一个良好的开端，希望他能继续坚持下去，走好自己的路，让08年成为刷新自己历史的一年！让08年成为自己的一个新的开始！SEGA，你在FANS心中永远最高！

□文/Shadow.Kireek

LOOK！小编题外话……

也许你已经注意到了，GAME BAR增加到了四页，也许你还注意到了，本期的文章类型有些相似。没错，本期刊登的是四位不同地域、不同年龄的玩家，分别发表的自己对游戏业界的不同方面的一点儿不同的看法（好吧……我承认这句话有点儿长……）。

这些文章文笔流畅，见解独到，很值得一看。不过（表情突然严肃起来），文章仅能代表作者个人观点，与本刊立场无关。

是的，正如你所猜测的那样，GAME BAR将会顺应电软的大潮流，于下一期进行全方位的改版。如果你有创作的热情，如果你有珍贵的回忆，如果你有充分的自信，如果你的观点不吐不快，如果你……无论是什么样的理由，只要你喜欢GAME BAR，就请尽情地投稿吧！

但是，仍然有一些小小的要求，那就是：文章主题必须与电子游戏相关，内容健康，**字数控制在3000字左右，最少不要少于2700字，另外还要写明详细的联系方式**，不然你的稿费会找不到主人哦！（笑）**注意，抄袭和一稿多投是绝对的禁忌，请不要挑战这一点，否则稿件将永久不再录用！**

接受投稿的邮箱是：meeko.dr@qq.com，当我打开它的时候，会看到你的邮件吗？期待ing……

什么？你问我是谁？下一期再告诉你。^皿^

闯关族的家 Vol.236

这里是大家畅所欲言的地方，这里是大家述说梦想的场所。我们都是闯关族，这里是我们共有的家。 ——主持 小沛



大家注意了！小沛今天要宣布两件事情：第一，从下期开始，“闯家”将恢复为6页，并且版式和内容也将逐渐更新。第二，闯家将迎来一位新家长与我共同主持闯家。这个神秘的新家长不但会入主闯家，而且还将推出真人上镜的新栏目。但同时声明：请大家不要“重色轻友”，尽管新家长是个比我年轻漂亮的MM，别忘了继续给我写信留言啊！小沛谢过各位了！

Q 听说沛沛（有点肉麻）要结婚了，首先，祝你婚后幸福，还有，小沛，在我的生活中生物课65%，漫画15%，游戏15%，其他5%。所以，以后我既想回母校当生物老师，又想去东京（APCOUL疯狂的生化迷），又想当漫画家，唉，你说我该如何是好，算了，离工作还早，不必太在乎了，沛沛你结婚后别忘了给我的红包里放一台PS3哦！ ——甘肃省兰州市 王晓昊

小沛■看年龄你应该还是中学生吧，为什么只学生物一门课呢？我觉得虽然看得出来你很喜欢生物课，但还是不要过分偏科的好，毕竟最后的升学考试还是测试学生各门功课的综合实力的，如果过分痴迷其中一门，其它的势必要受到影响，总分是很吃亏的！就好像游戏中对主角的能力培养一样，只有一项能力突出的也不是没有，但一般主角都是综合平均型的吧？在你的生活中，除了你自己，还有谁是你自己的主角？如果游戏中需要综合能力强的角色，你该怎么办呢？你说是不是这个道理？

我个人觉得，你的梦想都挺好的，当个生物老师或是漫画家，有条件的话去东京旅游一下，真的是很不错…那么现在就向着这个方向努力吧！

至于红包嘛，好像不是往外发红包，而是结婚的收红包吧？最近想要送我红包的读者可不少，看来这也是一条致富新路呀！哈哈，PS3我就不要啦，其实我更想知道，你生活中最后的那5%“其他”是什么？！告诉我，我就……

Q 我到现在还是无机一族，可仍然疯狂的爱着游戏，或许游戏在我心中已经升华为一种精神支柱了吧。

从3岁开始玩游戏到现在，大大小小的游戏玩了无数，到现在终于能体会到游戏的快乐。就像小沛哥说的那样吧，一个《魂斗罗》都能玩一个暑假，而现在《战神》虽制作精良，我也不愿意去玩第二遍。现在游戏越来越优秀，可真正能找回那份曾经的执着的游戏，已经不再。想象着那些曾陪着我们一遍又一遍地玩着粗俗烂作的朋友们，早已不再。其实不管是PS2、PS3、WII、XBOX、NDS和PSP，不管是粗俗烂作或者经典大作，只要能让自己和朋友在屏幕前享受着这游戏的时刻。或许没有感人的剧情，良好的操作以及绚丽的画面来满足你，却有谁能否定曾经让我们玩了一遍又一遍，想了一遍又一遍的快乐呢？只要能在一起游戏的人，都是朋友吧！ ——湖北省赤壁市 张灿

小沛■看到你的来信，让我想起一句话——“独乐乐不如众乐乐”，我想游戏的乐趣便在于此吧！

的确，现在的游戏在画面和系统方面的比起以前有了质的飞跃，可是却越来越少有人能够打到二周目了，甚至有很多都没有通关，我们现在总是习惯称呼这样的人为LU，可是真正的CU又有多少呢？当初那些争抢着手柄打《魂斗罗》、“超级玛丽”的人，又有几个是CU呢？也许就是在吵闹和争抢中，游戏的乐趣便又增加了很多倍吧！

不过你的话里面有歧义哦，《魂斗罗》之类的游戏可绝对不是粗俗烂作，否则全世界也不会有那么多人挑战“不损命通关”、“不见BOSS不开枪通关”等等变态自虐型的极限挑战啦！反而是现在很多标榜画面精良游戏质量十分低劣，唉，不提也罢，毕竟值得我们好好研究的好游戏还是很多很多的！当然，最重要的还是，身边能有至少一个人，来与你分享游戏的心得与乐趣。

你说的很对，只要是在一起游戏的人，无论时间的先后还是空间的不同，都是最好的朋友，就像我们的家里人一样。

Q 小沛哥快开门，我要回家了！不开我可离家出走了啊！

1．沛哥不知爱不爱网络游戏，我反正是不喜欢，因为在网络游戏总有人无理取闹，无故来找麻烦，所以这使我鄙视网游。还是单机游戏好，一个人的世界，一个人的快乐。你说哩？

2．沛哥闯家能不能登些手绘画稿，至于稿费我们可以不要，你同意吗？

3．沛哥，大学生活是不是整天可以逃课，去打PS2、PSP，看《电软》。这好像是天堂啊！

4．愿四川地震中死去的同胞在天堂也能快乐幸福。 ——浙江省温州市 柯达

小沛■1、我本人也不玩儿网络游戏，不过我个人觉得应该被我们鄙视的并不是网络游戏本身，而是那些在网游中暴露了自己的低素质和低道德的人，是他们破坏了本来十分美好的游戏环境，这才使人迁怒于网游。就像大型街机很好，街机厅也不错，但因为国内市场的复杂，以及街机厅的无监管状态，才导致街机厅在国内逐渐消亡了，但街机本身是无辜的。单机游戏当然是不错，可以一个人好好享受游戏的乐趣！不过现在的家用机和掌机游戏也在逐渐趋向于网络化，倡导同乐，这也是很不错的。比如用PSP或NDSL与朋友进行联机，肯定不会出现你说的那种人的，相信你也会喜欢这种游戏方式！

2、你这个问题问的很好，正是我想向大家透露的消息！闯家在下一期将会改版，页数也会恢复到原来的6页，涂鸦画稿当然也在其内啦！如果你喜欢涂鸦就一定不要错过！不过需要说明的是，在闯家刊登的画稿与大墙画廊有所不同，对质量和画功的要求没有大墙那么高。如果你对自己的画功很有自信，可以在大墙投稿，如果被选上的话是会有稿费的；如果你只是想涂鸦一下娱乐大众，就可以在闯家投稿，当然相应的也就没有稿费了，呵呵……无论是闯家还是大墙，都随时欢迎你的到来哦！

3、答案是肯定的。大学可以无视老师的点名尽情逃课，可以不分昼夜地打PS2、PSP，也可以没完没了地看电软，都不会有人过多地管教你……不过，如果是这样的话，还考大学做什么呢？不如不上大学，在家做这些，还不用交学费，岂不是更好？！况且大学里宽松的也只是你对个人时间的分配而已，考试和毕业资格可一点儿也不会宽松的，放纵自己的话会什么也学不到……这样是无法毕业的！所以，如果要上大学的话，就还得一如既往地好好学习。

4、愿灾难尽快过去，愿活下去的人能够记住灾难的可怕，这样才能避免它再次发生。只要是好人，无论在哪里都会幸福快乐的！

Q 沛前辈好！祝工作顺利！身体健康！想向您一些问题，是不是不会涂鸦就不能进“家”呢？那为什么俺一个月前寄的回函到现在还没回音呢？您可不能欺负我不会画画啊！俺写得很认真啊！

唉！GTA4已发售，望GTA兴叹啊！记得第一次接触的3D游戏是GTA3，真是眼前一亮，庞大的城市竟如此真实！但现在俺那老PC可是彻底被淘汰，啥也没玩。有机族们啊……

前辈！看我诚意十足，给个进“家”的机会吧！ ——广东省龙川县 叶龙

小沛■不会涂鸦就不能进家？当然不是了，很多家里人的回函都是没有涂鸦的。你的回函没有被刊登，是

弥可



●各位读者你们好，我是新来的编辑弥可。第一次与大家正式见面，心情格外地激动呢！以后我们还会有非常多的机会进行交流，希望大家会喜欢上弥可！

●目前弥可除了与小沛哥一起主持闯家之外，单独接手了GAME BAR和大墙画廊，期待大家多多来信和投稿！另外，有两个新栏目将会在下一期正式启动，电击收藏也会邀请弥可来参与制作，敬请期待！

●之前一段时间，弥可的PSP里除了MH2G之外就没有其他的游戏了，掌机迷的翔武给拷了个啪嗒砰，玩儿过以后我的感受是“比怪物猎人难多了”，此话一出立即遭到了众人无情的鄙视啊鄙视……之后又在露琪的指导下利用节奏天国进行了一次试验，成功地证实了“弥可没有节奏感”这一结论……我还是去MH里切肉吧…北京奥运会正式开幕了，弥可想说的有太多，总结成一句就是：祝福奥运，平安北京！

因为我们收到的回函数量太多了，无法全部刊登，只能选择一些比较典型的来回答，所以还请你谅解！这不，这次就回答你啦！

我们的很多读者都是无机一族，每天都过着“暗无机日”的生活，十分的辛苦哦！不过以后就好啦，电软的电击收藏在下一期也会进行改版，由小沛和新进编辑弥可共同主持一档真人节目，接受闯关族们来信点播，到时候你可以在回函中点播GTA4的CG动画或游戏视频，电击会帮你圆这个游戏梦的！

Q 沛哥好：

第一次给家写信，很紧张……（以前也写过，太远，没舍得寄）

国内的PSP势头似乎很猛，来势汹汹，真让人害怕。可我却对它的前景不太看好，作为多功能的娱乐工具，它确实很赞，但作为掌机，它可比NDSL差多了……太多的不玩游戏的人买了PSP，给大家制造了一个假象。这也是为什么游戏软件商不愿在PSP上开发游戏的原因啊~替PSP前景担忧……从NDS与PSP的“典藏”热卖度便可知！！！最后，祝四川人民幸福，安康！！

——江苏省射阳县　戴龙飞

小沛■我们玩家不必要对主机的“前景”担忧太多，因为谁也说不准它的未来会怎样。PSP现在的好游戏够多就可以了，而且连《寄生前夜3》这样令人激动的大作也将要在这上面推出，起码小沛在听到这个消息后是非常激动的，不过确实如你所说，很多人买PSP并不是为了玩游戏……但是毕竟NDS平台的机能要比PSP逊色许多，很多知名系列就是想往NDS上出也做不到。就比如《FF7CC》、《怪物猎人P》等。如果NDS能创意机能两手抓，两手都要硬就好了（笑）。

PSP是一款非常优秀的掌机，因为和NDSL的定位不同，所以我从不把这两个主机来做比较。也认为它们各有各的好，无法相互取代。

Q 沛哥哥！（肉麻中）几次回函怎么都不登我啊？人家在这里是盼星星盼月亮，情深意切望穿秋水啊！求沛哥可怜可怜我吧，问题堆门，我都几次没揭ＰＳＰ……

关于征稿的，是小说，诗歌，科幻，还是游戏故事啊？我可是自由撰稿人，纯手工手写，可是很有实力的！所以有问题你们办，赚稿费我来花！

唉，至此为四川、汶川灾区人民默哀3分钟……作为军人的我，全力支持救灾重建工作，奉献自己微不足道之力！

（PSP2000怎样看电视，需配什么周边？呵呵~写不下了！）

——新疆乌鲁木齐市　蔡润

小沛■欢迎人民子弟兵到家里来做客！平时寄来回函表的读者还是以学生居多，大家从家里的回信也能看得出来吧？其实我相信我们的读者各行各业都有，只不过可能忙于工作没有寄来回函吧！（众学生：好像是我们的学业更辛苦！）好了好了，我们不讨论谁更辛苦的问题，其实大家也都很不容易，忙于学习或工作，还要忙里偷闲爱着游戏，大家都辛苦啦！啊，扯远了……总而言之希望各行各业的闯关族们都多多寄来回函，加入我们的大家庭！

在这里还要额外向我们的人民子弟兵致敬一下下，在抗震救灾中，你们是最可爱的人！

关于GAME BAR的征稿，现在由弥可来负责，本期就有征稿启事。具体地说，体裁可以是小说、散文、评论，原则上不提倡诗歌，除非特别优秀而且字数能写够2500字，内容的要求比较宽泛，只要和游戏有关就可以。不过需要特别说明的是，投稿最好是电子版的，不提倡手写稿，毕竟几千字的字数还要进行录入，这个工作量实在是……还希望大家能谅解！

关于利用PSP2000看电视的问题，所利用的周边叫做“Sony PSP 1-SEG数字电视调谐器”，但是只能在日本国内使用才可以观看电视节目，中国的玩家就不要有这个想法了……

Q 沛沛哥你好：看了这期闯家的开篇后，我才知道原来竟有这么多编辑喜欢看《武林外传》，我也很喜欢这部电视剧，我觉得里面的情节很搞笑，而且有的笑话还能够反映出一些人生的哲理。我特喜欢吕秀才这角色，还有他那句经典台词：“子曾经曰过……”

在《电软》所有编辑中我觉得沛沛哥的风格最像这个吕秀才，（个人观点）不知哪位编辑和我有同感？

——贵州大方县　陈涛

小沛■回答你这封信之前，我想说明一点：既然这里是“闯关族的家”，我希望大家的来信还是要和游戏相关才好，这样其他读者看起来也有共鸣。至于很多读者都想了解编辑的一些私人状况，我认为没有太多必要。因为很多时候我们在回信中自己会不自觉地提到，而且我们也不是什么明星，仅仅想像朋友一样和大家聊聊而已，不过你的这个话题不算生僻，我也就在这里略微说说吧（其实你一说我也想聊聊《武林外传》了）。

《武林外传》是个难得的好片子，虽然已经过去几年了，但依然保持着较高的人气。某天我看电视的时候，连香港的大导演徐克都对该剧赞赏有加。我喜欢里面的每一个人，不仅仅是吕秀才，包括老板娘佟湘玉等等。但我觉得我没有任何地方像吕秀才，难道我的文字酸溜溜的？。毕竟子曾经曰过：“曾经有一个绝妙的形象摆在我的面前，我没有好好珍惜，后来大家都说我像那个形象，我才追悔莫及，如果一定要说我像某一个人的话，我最希望他的名字是三个字——白展堂！如果一定要给这加一个期限的话，我希望是100集！”

Q 回函写了许多了，但是从未寄过，学业太忙，初二下学期就要提前参加地理与生物的考试，烦。看电软也成了一种奢侈。

家中的PS2被老爸没收了，郁闷加残念，别人好歹能玩会PC，我连键盘都被爸妈没收，太郁闷。前些天四川汶川大地震，学校组织捐款，我一咬牙把原打算买PSP的1000元砸了下去，近半年的心血就这样没了。不过，很值。记得以前在闯家有见过四川的家人，希望上天保佑他们吧，我能做到的也就这样了。PS：祝魔王和小沛新婚快乐。

——福建省泉州市　Hilo

小沛■天，你的名字居然与一个日本很有名的PSP周边厂商相同啊！学习和游戏难道真的不能兼顾吗？当然是可以的啦。为什么家长会反对，原因无非是游戏的确耽误了孩子的学习。相信他们也是为了你的学业才没收你的PS2，就算他们做的也有不妥之处，那么我问你，是你的父母重要，还是一台PS2重要？反过来，要想家长不阻挠自己玩游戏也只有一个办法，那就是努力学习。这个方法在国内来讲是唯一可行的。

你居然捐了1000元！我只有向你表示敬意了！惭愧惭愧，小沛捐的钱远没有你多。但钱多钱少是次要的，最重要的是大家的心。

PS:魔王大婚已过，小沛新婚未完，应该是”魔王新婚，小沛新婚“，可不是”魔王和小沛新婚“！这其中微妙的差别……咳咳，只可意会，不可言传。

Q 小沛，以前我的一个好友兼死党最爱和我玩《生化4》，我们还约定放假过后一起玩个乐翻天，但现在他却说放假要回昆明去了，让我好伤心。现在，当我和另一个好友兼死党准备在暑假玩乐翻天时，他却也说要回去，而且竟也是昆明。唉，我不禁问苍天：“我有这么霉吗？”

——重庆市　朱康伟

小沛■看得出来，你很喜欢和朋友一起游戏。的确，和朋友在一起，游戏的乐趣也会增加很多倍的。只可惜朋友也有自己的生活，你还要多体谅他们哦！

我相信即使是去了另一个城市，你的朋友们也会一直牵挂你的，就像你在牵挂他们一样，而你们的友谊也不会因为分别而有所改变！（这段话我说的好唐僧……）

其实你们还是可以通过其他的方式，比如用那个PSP的“神卡”无线联机什么的，和朋友一起游戏和朋友分享快乐。游戏可以增进友谊，但不要让游戏变成了你们友谊唯一的纽带呀！况且昆明是个好地方啊，四季如春，你可以考虑放假的时候去找他们玩嘛，到时候让对方招待你……呵呵！

北斗

●DS版DQ5圆满了，PSP版机战A四周目进行中，以上为近期主要游戏进度状况汇报。

●《火炎纹章 新暗黑龙与光之剑》当然是必玩的，任天堂这次竟然破天荒地引入了“活祭”系统，进入诸多外传的条件就是——必须要死够一定数量的我方角色，简直令人发指！目前我的打算是预定一周目按FC版玩法重温，二周目时再屠杀自己人。

●去华山和终南山地区转了转，可惜既没学会独孤九剑也没学会一阳指，连本紫霞神功或是华山剑法、天罡北斗阵之类的秘籍都没捡到，看来我人品果然有问题。

●托福弄到了两张奥运足球小组赛第三轮的门票，美国对尼日利亚、阿根廷对塞尔维亚，真是人生一大快事！

●点评一下本届奥运会国奥的表现？拜托，怪喜庆的日子，咱能聊点不那么晦气的事儿么？

七曜



●2008年8月10日是我家小公子满月，全家人欢聚一堂为他庆祝，气氛其乐融融，自从到北京工作，就很少能和整个大家族的成员们见面，借这个机会能和全家人团聚倒是很满足。

●我儿和我老婆是同一天生日，都是7月10日，话说回来，这倒是我有意又无意间的一个决定。我为儿子取小名为“傲傲”，希望他以后凡事都能做得尽善尽美，成为“我的骄傲”，另外也是谐音“奥运会”的“奥”。学名为“子楚”，“子”是天干第一位，正对应十二生肖之首的“鼠”，“子”又表示为麒麟送子。我的家乡在古代名为“楚”，有句名言是“惟楚有才”，名字寓意为“楚国的才子”，寄托了我对他的期望，希望他以后能品学兼优，功成名就。小可爱非常的懂事和机灵，这是属鼠的孩子的天性。

●我在这里祝愿他茁壮成长，天天快乐！

沛哥你好：

第一次给《电软》写信，希望闯家给上一下！之前就很想写，每一次都是写不完就被老妈给“咔嚓“掉了，这一次拉灯在被窝里应该没问题了吧！沛哥，好崇拜你，希望能和沛哥一起工作，不知有啥途径没？暑假欲购PSP2000一台，让沛哥指点一下如何购机？谢谢沛哥！沛哥辛苦了！

——山东省海阳市　高华

小沛■想来《电软》也不是什么难事，我们刊登的招聘启事里面已经写得非常清楚，只要你符合那上面的条件，并且投递你的个人简历来应聘就可以了。但有一点，年龄可不能小于18岁啊。

PSP-2000的价格算是基本稳定了，尽管在暑假期间会因为学生放假而价格略为提高，但也不会像前几年以前那样夸张，还是可以接受的。现在购机也没有太多的经验可讲，因为在没有正规市场的情况下，想要不被骗被宰只有你自己有过硬的分辨水平，或者有”阅机无数“的朋友，想简单几句话就说清楚是不太可能的。现在主机买到翻新机或次品的几率并不算高，反倒是在记忆卡、充电器、保护壳等周边商品上“猫腻”。另外，明年SONY很有可能推出PSP3000型，是再忍几个月买新型号还是趁现在入手2000型，就要你自己决定啦。

好久没给家写信了，家里人还好么？这次拼老命用最快时间买了这期电软。我的NDS终于托人拿去外地修好了，恭喜！不过也玩不到了，失望！原因是我再过10天就高考了，写最后一封高考之前的信来寄托哀思——永别了，小沛，永别了，电软的各位……

如果我下次再写信来，说明我考完了……汗……祝各位同志们高考成功！

——贵州省凯里市　刘超

小沛■谢谢你的关心，家人都很好，你还好嘛？啊，看来是不太好……为什么要说永别啊？家里登信有一些“延迟”，现在高考成绩应该已经出来了吧？你考上了嘛？快快写信来汇报！！！大家看好了啊，这位读者没事就说永别的行为很不受家的欢迎，下不为例啊！无论有什么事情，都不要离开我们的大家庭，记住，家永远是你的避风港……希望你能看到这一期的电软，看到我们对你的祝福，祝你顺利考上大学，继续给家写信，继续支持电软！继续……

小沛哥你好，这是我第一次给别人写信，买电软已经快两年了，从以前为了看攻略到现在的习惯使然，感觉电软的变化真的很大，高考近在眼前，现在真的好累，几天前我的一个很要好的同学来找我，说他不参加高考了，要去北京学习计算机专业，几天后就走，以后两人见面的机会就很少了，现在他应该已经离开这座城市了。我们俩从高一就认识，是一路打着“无双“过来的。三年了，平常时总是打打闹闹，到真正该分开时两人都很沉默，原本还打算在高考后两人痛快地玩上几天，现在这个心愿是无法实现了，回想当初两人挤在电视机旁一起驰骋沙场的日子，心中不免有些伤感。想找个人倾诉一下，这也就是我写信的原因。不知多少人会因高考而改变未来，但是我会努力的，加油！

——河北省滦县　刘志宏

小沛■感谢你的支持，下一期电软还会进行全面的改版，相信你会喜欢上电软的新面貌的！

如果我说，高考几乎会改变所有人的命运，可能很多人都会赞同的……事实也的确是这样，不仅是高考这样的大事，就连一些很不起眼的小事有时都会改变一个人甚至更多人一生，这大概就是所谓的“蝴蝶效应”吧！

面对与好友的分别，你的伤感我能够理解……不过你的朋友来北京学习，也是为了追求自己的理想，你也应该支持他，对不对？看到你充满伤感的话，连我的心情也跟着低落起来，不过看到你最后一句话，我又释然了很多，我也为你加油！

现在高考也早已经结束了，希望你快快写信回家吧，告诉我你的好消息，家永远在这里等你！

我看《电软》已经快两年了，但这是第一次写回函，如果能上家，以后我期期都会写的。

对了，小沛你玩游戏真是厉害！玩《马里奥赛车》把把都能第一，实在是厉害！

但是为什么呢？你每个月都要写闯家，有时间玩游戏吗？小弟真是很纳闷呀？

——黑龙江省齐齐哈尔市　常琦

小沛■哈，这是你说的哦！看，现在你上闯家了，以后一定要说话算数期期写信来哦！

汗，《马里奥赛车》得第一也算不得多厉害吧？不过呢，小沛我是很大方的，谢谢你的夸奖，我收下啦！其实我能有如此佳绩也是勤学苦练的结果，谢谢闯家能够给我这次机会，让我站在这里，我要感谢的是……哈哈！其实我不是每个月都要回信，而是——每“半个月”就要回一次信！电软是半月刊，而家里人来信又特别的多，所以只好辛苦我一个，开心全家人啦！以后闯家又将会恢复为6页，我又有得忙了，不过能够让更多的读者来家里做客，再辛苦也值得！至于游戏时间嘛，看过《黄金甲》以后就会明白的，其实游戏的时间和XX和海面里的水都是一样的，挤一挤总是会有的……啊？XX是什么？不知道啊……好奇怪……

看看吧！我们初二简直是人间地狱！一个月用了25根笔！天啊！中国的教育制度什么时候能改啊！还我们的游戏时间！

——来阳市　肖羽中

小沛■回信之前我先跟大家解释一下“25根笔”的由来，否则我怕其他人看了后一头雾水。

这位肖同学寄来的信封沉甸甸的，小沛打开一看，居然是25根用完了的笔芯，并且这仅仅是一个月内用完的……我记得之前也有人寄了很多用完的笔芯给我，和你一样，向我“控诉”当今的教育体制。不过你可别嫌我冷血，因为在我看来，这种辛苦是无可避免的，我们在当前阶段除了勇敢面对之外，别无他法。

说来有些心酸，小沛原来是在山东上的中学，那里的学校要求极为严格，大家的压力都很大。我们高中的暑假才放20多天，而寒假只有不到两个礼拜……你以为这已经很苦了吗？不好意思，下一级县里的学校就更恐怖了，每两个星期只歇一天，而且大家都住校，每天早上5点起床读书，晚上12点睡觉……我说的都是真话，那里每学期都会有人因为不堪重负而精神异常。可结果呢？那里的学生成绩如果在北京的话都能考入名牌大学，然而最终却只能有那么几个人能够上个本科！

每当自己面对挫折的时候，想想还有很多人正在克服比这还要残酷的困境。别人能够战胜，你也行！

沛君终于让我进家了，好感动啊。（哭泣中）。更感动的是沛君能为我进行解救，将我的思想拉回学习正道。最近学的也不错，期中考，地理全班第2（正数），政治第8，历史没考（有事耽误的）我们已经分班了，我学文科，理科很差，上初中的时候理科好，可不知咋的，就不学了。唉，还是谢谢沛君您，我会把学习上的事给弄好的。还有，用好成绩换取玩游戏的权利在我家是不可能的。所以，我只有搞搞地下活动。装游戏时快到我爸下班了，本认为装得很快，可谁知一个小时才装一小半，所以才没有装的，而且装还要隐藏的。一次我装的游戏生化４被老爸胡乱点中，进后不知是什么，就问我。我在一旁装傻看屏幕。说道：“这是什么，动画片好像，应该是机子里的吧？”事后立刻销毁。

——安徽省六安市　张杰

小沛■用好成绩来换游戏时间的确是个好方法，但如果碰到实行不通的个案，那我也没有办法，只能说，再好的点子也不是可以解决一切问题的，何况……这种事也实在没有什么好点子，往往很多看起来很新鲜的点子其实都是馊主意……你的学习成绩能够提高，我由衷地为你高兴。在此表扬一下（没奖品），希望所有喜欢游戏的学生们都能以你为榜样。



零羽

●奥运会终于开了……有期盼、也有失望……

●8月8日的晚上8点，零羽与家人一起看着电视机里的现场实况转播，那盛况空前的氛围确实可以让每一个观看的中国人都热血沸腾起来……不过、走出院子去外面转了一圈，夜晚还是与往常一样的安静，坐在胡同里乘凉的老人以及偶尔出现的过路行人……丝毫也感受不到有什么变化，虽然同样都是在北京……

●8月9日。传说有自行车比赛……在无视的情况下，零羽去红桥逛了一圈。去的时候还算没什么变化，可回来的时候就出事了……与众多出门在外的行人们一同被困在了半路、接近中午时的气温至少有30度以上……就这么在烈阳下足足暴晒了半个多小时后才被放行……不知为什么被封锁的路段都是没有过街天桥或是地下通道的区域呢、实在是太巧了……



蔬菜汁

●立秋了，凉快了。前天看北京奥运会中国对美国梦8队的篮球比赛，很精彩，希望中国能进前8，不过估计这次是悬了……最近晚上下班回家，总能看到路边三三两两的奥运志愿者，全是清一色的大爷大妈，这么热的天，挺不容易的真是。

●玩了几天NDS音乐节奏游戏《节奏天国》，很有意思，很多同事也非常喜欢，不过个人感觉难度偏高——因为有几关我怎么也过不去。

●最近看了一部好动画《穿越时空的少女》，开始同事跟我推荐时，我还十分不屑，不过没过多久就被剧情彻底打动了，在此强烈推荐一下；电影《全民超人》也非常不错，很感人，有些细节值得回味。有喜有悲，喜的是虽然这把年纪了身手还是那么敏捷，我很欣慰；悲的是自己已经略显颓势了，看来，离开篮球场是必然了，一想到这个就禁不住难过……唉，要是有青春永驻的药就好了。

另外，在这种情况下，我倒可以帮你出个馊主意来搞搞地下工作了：例如安装好游戏之后，你可以把安装的文件夹隐藏起来（方法你应该会吧，就是修改属性），然后把桌面的图标也隐藏在某个文件夹内，并且给它重命名就可以了。一般家长是不会发现的……另外还要注意，一般电脑桌面左下角"开始菜单"里会有"最近打开的文件"选项，地下活动之后不要忘记销毁证据啊！最后要说一句：游戏只是娱乐，它毕竟不是生活的必须品，如果因为游戏而伤了与父母的关系，那可是大大地不要哦！

Q 我们小学总算是要放假了！升学了！我长大了……可是又不可以玩了……东西都要有得有失吗？好悲哀……对了，小沛，初中的学习有什么要注意的事情吗？我是打算玩学两不误的，有窍门没？而且学习有什么办法可以自己自行学习呢？很想知道，以后就要开始紧张和忙碌的初中生活了！小沛哥哥，以后也要多多照顾我哦！（鞠躬ing……）现在为了打老妻改的GBA游戏《口袋妖怪金银》而在好好地、乖乖地学习英语中……人啊，就是这么悲哀呀…… ——河北省承德市　王思语

小沛■初中的学习还不算非常困难，只要上课认真听讲，课下完成全部作业，并且抽出一定时间把学过的知识再温习一下就没有什么问题了。至于自学，每个人都有各自的经验，并且不见得适合别人，这一点还要你以后自己慢慢探索。

为玩游戏而学外语是个非常好的方法，因为这种方法是寓教于乐，更能够让人有兴趣。真希望学校里广泛采用这个方法，找一些文字比较多的英文游戏，让大家在游戏当中来学习，这样肯定比死记硬背课文要管用多了。

那个《口袋妖怪 金/银》难道不是GBC的游戏吗……

Q 我用了600元向同学买了PS2。但也只能玩上一小会儿，差不多两个星期才能玩一玩，真是太苦了（汗），但家里有台PS2就是不一样。呵呵，有游戏的生活真好！！ ——浙江省嘉兴市　陈彬杰

小沛■恭喜你啊！从无机一族变为有机一族的激动心情我是可以体会的。就好像我刚买MD、PS，以及PS2时一样，简直捧起来就不想放下。两个星期才能玩一次，也够难为你的了，但终归你还是个学生，还是以学习为重，拿游戏作为舒缓紧张的休闲工具就好了。祝你玩得开心，学习进步！

Q 沛大哥，只能说对这期杂志和闯家留言感觉很好很强大！我的游戏生涯是被我表哥"挖"出来的，当被偶妈妈强迫穿上女子服装，却依然徘徊在昏暗的游戏厅里，忍着别人诧异的目光时，我在心里吼："老妈，为什么不把偶生成男人？"

唉，虽说现在是"女权"社会，可是女孩子依然被冠上"游戏白痴"、"洋娃娃妈妈"之类的称号，对此呼吁一下："女孩子也可以撑起游戏世界半边天！" ——安徽省合肥市　薛江枫

小沛■游戏厅的环境曾一度被某些"不拘小节"的男生搞得乌烟瘴气，所以一旦有女生去那里自然会引起人们的注意。以前我也没怎么见过玩游戏水平高的女生，但自从几年前做"超G女生"那个栏目之后，我发现，女生要么就不怎么接触游戏，但接触游戏的那些则热情往往比男生不差，甚至更为高涨。

游戏的世界没有性别歧视，任天堂的NDS还有Wii为什么卖得好，原因之一就是因为有大量的女性玩家也加入进来了。

现在女孩子玩游戏应该不会让人觉得奇怪，你也不要过分在意别人的目光，自己玩得开心就好了。

Q 我很喜欢你，不要为我为什么，爱一个人需要理由吗？呵呵！我觉得你思想很开阔很灵活，对问题的回答很有见解。对了，问一个非常之专业的问题：你睡觉说梦话吗？因为你总是要回答这么多问题。沛兄。辛苦了。 ——天津市南开区　顾宏伟

小沛■……我打赌你是个男的，那么就不好意思了，我已经有喜欢的人了，而且是女的……(害羞中)

我曾经有说梦话的经历，但据说从小到大也不到10次。现在更是许久没有说过了，大概是因为平时太累，所以睡觉也就特别沉。

梦话这种东西还是少说为妙，大到泄漏天机，小到惊扰群众，谨之，慎之！比如上次听午睡的猴子嘴里嘟囔出了一串数字，大喜之下赶紧记了下来，还以为是他家存折密码什么的……后来才知道没有任何意义……如果照着去买彩票，连5元的安慰奖都不会中。

Q 在给你写这封信的时候，距离高考还有18天。是结束高中时代的时候了，虽然很向往未来的大学生活，但更加怀念十二年寒窗苦读。时光荏苒，年轻不再。告别十八年的少年生活，走入了成年生活，不觉之间肩上的担子就重了起来。但同时，对经济的支配能力也高了起来，也可以收入曾经只能"望洋兴叹"的主机，但是这时早已没有了过去千辛万苦才能摸一下主机的激情，我想这就是所谓"太容易得到的东西反而不去珍惜"了吧！8月8你结婚，我去看开幕式，大家同乐哈！最后祝你工作顺利。 ——地址不详　齐昆

小沛■书非借不能读，大概这个道理用在很多玩家身上都非常合适。以前没有主机的时候渴望游戏，一旦自己拥有主机之后就会失去兴趣。原因为何呢？游戏来得太简单了。即便你什么主机都有，但假如你一次玩游戏不要那么多，感觉就会跟现在大不一样了。例如小沛在上高中阶段，买一盘GBC卡就要玩几个月，结果同一个RPG游戏都要通上4、5遍，几乎所有游戏中的乐趣都被发掘得一干二净。

Q 沛哥好，最近刚买了PS2。虽与三大主机不是一个级别，但对于一个中等收入家庭已满足了。却找不到好玩的射击游戏，像使命召唤2、3都没了，哎，能在PS2上玩的第一人称射击游戏到底还有吗？ ——山东济宁　牛志远

小沛■你毅然选择PS2，还真是非主流啊……开个玩笑而已，毕竟玩游戏不是得感冒，非要找流行的，适合自己的才是最好的。

PS2上第一人称射击类游戏确实不多，《杀戮地带》和《黑煞》都不错。

闯关族讲笑话

政治课上，老师说："别看现在老师总是批评你们，其实是为你们好，如果你们将来也当老师，那时知识更新，也许你们还教我呢。对此你们有什么感想？"一个声音从教室后面传了出来："君子报仇，十年不晚。" ■皖淮南市　刘彦秋

小明："每天早上当我听到闹钟响的时候，我就感觉是中了枪一样。"
妈妈："你是不是马上跳起来？"
小明："不，我就像一个死人一样躺着。"
■辽宁省沈阳市　李强

一位给贵夫人开车的司机很粗心，这天早上，他没刮胡子就上班了。贵夫人看他这样有些不满，就委婉地问："你认为多长时间刮一次胡子比较合适？"司机瞧了贵夫人很久，然后说："夫人，像您这样胡子不多的，一个月刮一次就行了。"
■浙江省温州市　杨瑞文

小沛有天发现一个新名词"萌"，他去问"蔬菜汁"，蔬菜也不知道，就让他去问风林，风林也不知道，就这样，小沛问了雪飞、零羽……最后大家决定去问博学的蓍子，蓍子推了推眼镜："'萌'就是'萌芽'这都不知道……"小沛大怒："拖出去喂荇菜。" ■江苏省盐城市　戴龙飞

监狱里，老囚犯问新囚犯："你是怎么进来的？"
新囚犯说："炸鱼！"
老囚犯说："判了几年？"
新囚犯说："无期！"
老囚犯说："就炸鱼还判了无期呀？"
新囚犯说："湖里还有12个潜水员！！！"
■河北省承德市　王志超

为追一位漂亮美眉，一个小伙子决定去买花。
花店老板说："买九百九十九朵玫瑰吧！"
小伙子："我知道一朵玫瑰代表唯一，三朵代表我爱你，九朵代表永远，那么九百九十九朵代表什么呢？"
花店老板："这个……代表……你很有钱。"
■内蒙古海拉尔市　张岩

从前有个人在烧烤店工作，后来改行到了殡仪馆，不过没有忘记烤羊肉串的老本行。一天，他将骨灰递给死者家属时，说："放点辣椒面不？"
■辽宁省鞍山市　王继顺

有一天，正在路上走的小沛突然遇到了一场大雨，于是躲到电话亭里避雨，这时来了个民工模样的人，似乎想打电话，邪恶的小沛不想就这样让出这块避雨之地，便索性拿起话筒"喂，妈……"10分钟后雨停了，小沛出来，这时民工模样的人说："我是来修电话的。" ■福建省福安市　雷震宇

一天，沛哥与七曜哥到森林野炊，香味引来了老虎，小沛与七曜用吃奶的力气狂奔，七曜顺手捡起了一根细木棒，小沛大惊，曰："这么细的木棒能打老虎吗？"七曜说："打不死老虎，但是能打晕你。" ■辽宁省抚顺市　司马高腾

电软办晚会，闯家们出的节目是大合唱《我们都是一家人》。上台前，小沛鼓励大家："你们要像我一样镇定，别紧张！"于是大家迈着整齐的步伐走上舞台，小沛亲自报幕："下面，我们为大家献上一首大合唱！歌名是《我们一家都是人》……"
■河北省张家口市　徐翔坤

两个精神病人从医院里跑了出来，为防止被管理人员发现，两人一起躲到了一棵大树上。可病人甲一不小心从树上摔了下去，幸好他在落地时打了几个滚才没有受伤，病人甲站起来对树上的乙说："没事啦，你怎么还不下来？"乙抱着树干说："不行啊，我还没有熟！" ■辽宁抚顺　卢任嘉

大墙画廊

VOL.236

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　　□责/小沛



炼狱的天使
贵州册亨县　林志鸿
是《大剑》的双女神？气氛营造得非常好，火焰中的天使，尽管不知这到底是圣洁的祝福或是邪恶的诅咒。



原创
四川万源　蓝冉利德
画的是不错，但让两个一模一样的人站在一起实在没什么必要，也缺乏美感。希望下次画出自己的特点来。



试笔
浙江宁波　叶朗杰
我们这里并不是什么"擂台"，只要喜欢作画的读者都可以来此展示自己，谢谢你的参与。



街霸3
上海市　兰世韬
一次画许多人是比较困难的，除了构图之外，还要考虑如何设计这些人的动作，做的非常不错。



fate
山东青岛　攻齐病
这一系列先由游戏改编的动漫作品都还不错，可惜再由动漫改编回游戏却不那么令人满意，但人设还是不错的。



刺客
天津市　深红の泪
本栏目原则上只刊登与游戏相关的作品，如果是读者们原创的话，最好也要有此类风格才好。



肯
北京市　王雪龙
你虽然说画的是《街霸4》中的肯，但我觉得除了其中有一点水墨的感觉外，脸稍微年轻了些。



孤独的美人鱼
广东广州　李伟坤
看到她就让我想起了《最终幻想8》里的一个召唤兽，另外脸部的风格比较欧美化，不是很"美"呀。



京
湖北武汉　龙正权
京的高中也不知道毕业了没，打从94年初代登场，他就被设定为高中生，现在算来他应该30多岁了。

新作游戏发售表

E3之后有不少机种预定的游戏都公布了确切的发售日期，且有很多备首期待的大作都已经近在眼前。08年剩下的几个月内游戏阵容将空前繁荣，光是9月份就有着诸如《无尽未知》、《口袋妖怪白金》这样的名厂名作，PS2上的末日大餐《机战Z》也将于这个月末隆重登场，还在等什么呢，如果缺少某款中意的主机就不要再犹豫了，此时不入更待何时？ □责编/翅膀

PS2

8月19日			
流星	Falling Stars	RPG	Agetec
牧羊人的历程	Shepherd's Crossing	RPG	Valcon
8月21日			
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
J联盟胜利十一人2008俱乐部冠军联赛	Jリーグウイニングイレブン2008	SPT	KONAMI
8月26日			
DT大屠杀	DT Carnage	RAC	Agetec
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
一骑当千	Shining Dragon	ACT	Valcon Games
8月28日			
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget
魔人侦探食脑奈罗 战斗！犯人集合	魔人探偵脳噛ネウロ バトルだヨ！犯人集合！	AVG	Compile Heart
大战略 大东亚兴亡史 虎虎虎 奇袭成功	大战略 大东亚兴亡史 奇袭ニ成功セリ	SLG	SystemSoft
心之国的爱丽丝	ハートの国のアリス Wonderful Wonder World	AVG	PROTOTYPE
家庭教师HITMAN重生 斗技场与训练师	家庭教师ヒットマンREBORN！	AVG	MMV
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月1日			
NHL 2K9	NHL 2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT！	SPG	Midway
9月3日			
垄断大亨 即时版	Monopoly：Here and Now	TAB	EA
9月8日			
疯狂水管工	Pipe Mania	PUZ	Empire
9月9日			
卡贝拉的传奇冒险	Cabela's Legendary Adventures	ACT	Activision
如龙2（美）	Yakuza 2	ACT	SEGA
9月11日			
D.Gray人奏者的资格	D.gray-man 奏者ノ资格	AVG	KONAMI
SEGA系列VOL33最终领域汇集完成	ファンタジーゾーン コンプリートコレクション	ETC	SEGA
9月16日			
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas
9月18日			
薄樱鬼 新选组奇谭	薄樱鬼 新选组奇谭	AVG	Idea Factory
舞蹈革命X	Dance Dance Revolution X	Music	KONAMI
G1骑师4 2008	ジーワンジョッキー42008	SPT	KOEI
9月23日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar
卡贝拉的危险狩猎09	Cabela's Dangerous Hunts 09	ACT	Activision
NBA Live 09	NBA Live 09	SPT	EA
大蛇无双 魔王再临（美）	Warriors Orochi 2	ACT	KOEI
9月25日			
★超级机器人大战Z	スーパーロボット大战Z	SRPG	NBGI
锻棒 白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	Idea
Scarlett 日常境界线	スカーレット 日常の境界线	AVG	角川书店
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
真实的时运	トゥルーフォーチュン	AVG	Entabulane
乃木坂春香的秘密 COSPALY、开始了	乃木坂春香の秘密 こすぷれ、はじめました	AVG	ASCII
风之绝佳 绝妙事物	Sugar Spice！ あのこのステキな何もかも	AVG	ALCHEMIST
神代学园幻光录 克努基亚	神代学园幻光录 －クル ヌ ギ ア	RPG	Idea
10月2日			
真三国无双5Special	真三国无双5Special	ACT	KOEI
实况力量棒球3	实况パワフルメジャーリーグ 3	SPT	KONAMI
10月7日			
NBA Live09	NBA Live 09	SPT	EA
10月9日			
意志 复活节奇迹	ウィル オー ウィスプ イースターの奇迹	AVG	Idea
吉他英雄 史密斯飞船	ギターヒーロー エアロスミス	RAG	Activision
10月16日			
机动战士高达00 高达机师	机动战士ガンダム００ ガンダムマイスターズ	ACT	NBGI
10月21日			
蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	ACT	Activision
10月23日			
★恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王	デビルサマナー 葛叶ライドウ対アバドン王	RPG	ATLUS
零之使魔	ゼロの使い魔 迷子の终止符と几千の交响曲	AVG	MMV
巴洛克 国际版	バロック インターナショナル	ARPG	STING
10月30日			
雷鸟4	サンダーフォースVI	STG	SEGA
恋姬 梦想	恋姬 梦想	AVG	Yeti
恋乙女与守护盾	恋する乙女と守护の盾	AVG	ALCHEMIST
猩红色 日常境界线	スカーレット 日常の境界线	AVG	角川书店
11月6日			
摔跤天使 生存2	レッスルエンジェルス サバイバー2	SLG	SUCCESS
詹姆斯 邦德：余温之恋	James Bond：Quantum Of Solace	ACT	Activision
11月18日			
极品飞车 职业赛道	Need for Speed Undercover	RAC	EA

Wii

8月19日			
麦歌特的词典	Margot's Word Brain	ETC	DSI
睡衣萨姆 不畏黑暗	Pajama Sam: Don't Fear the Dark	ETC	Majesco
超级便当车	Super PickUps	RAC	XS Games
8月25日			
马里奥棒球	Mario Super Sluggers	SPT	任天堂
8月26日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
秋分满月 宁静树	Harvest Moon: Tree of Tranquility	AVG	Natsume
反叛入侵者 夜生活	Rebel Raiders: Operation NightHawk	FTG	JackOfAll
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月28日			
彩虹队长	キャプテン レインボー	ACT	任天堂
9月1日			
NHL 2K9	NHL 2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT！	SPG	Midway Games
9月8日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
9月11日			
海岛王 摇动波涛的秘宝	波に摇れる秘宝	ACT	NBGI
9月16日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	LucasArts
9月18日			
GI骑师联盟Wii2008	ジーワンジョッキーWii 2008	SPT	KOEI
9月23日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar
9月25日			
模拟沥青都市	シムシティ クリエイター	AVG	EA
双六编年史 左手骰子右手剑	スゴロクロニクル 右手に剣を左手にサイコロを	TAB	Compile
噬魂师 单调公主	ソウルイーター モノトーンプリンセス	ACT	SQUARE ENIX
美国铁人料理 顶级烹饪法	Iron Chef America：Supreme Cuisine	SLG	Destineer
10月2日			
实况力量棒球3	实况パワフルメジャーリーグ 3	SPT	KONAMI
10月6日			
NBA Live09	NBA Live 09	SPT	EA
10月16日			
★Wii Music	Wii Music	Music	任天堂
10月21日			
蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	ACT	Activision
10月23日			
★天诛4	天诛4	ACT	FROMSOFTWARE
巴洛克国际版	バロック インターナショナル	ARPG	STING
10月28日			
劲舞狂歌 超级明星	Boogie SuperStar	RAG	EA
蘑菇人：孢子战争	Mushroom Men: The Spore Wars	ACT	Gamecock
10月发售预定			
大圣王	大圣王	ACT	KONAMI
11月16日			
动物之森 小镇居民	どうぶつの森	RPG	任天堂
11月18日			
极品飞车 职业赛道	Need for Speed Undercover	RAC	EA
11月27日			
凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	AVG	角川书店
2008年发售预定			
阿尔格斯的战士 玛斯鲁因的契约	アルゴスの战士 マッスルインパクト	ACT	TECMO

PS3

8月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月28日			
★非洲	Afrik	ETC	SCE
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月1日			
淘金者的发迹	Rise of the Argonauts	ARPG	Codemasters
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
NHL2K9	NHL2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
钓鱼锦标赛	Rapala Fishing Frenzy	SPG	Activision
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway
战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	ARPG	SEGA
9月8日			
BAJA控制边缘	Baja: Edge of Control	ACT	THQ
9月9日			
魔盒传奇	Legendary	STG	Gamecock
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	RAC	Rockstar
9月15日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
9月16日			
星球大战 原力释放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI
GI骑师联盟Wii2008	ジーワンジョッキーＷｉｉ２００８	SPT	KOEI
9月23日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar
蜜蜂 电视测验	Buzz! Quiz TV	ETC	SCE
合法理由2	Just Cause 2	ACT	Eidos
9月25日			
交叉利刃	クロスエッジ	RPG	COMPILE
9月30日			
★寂静岭5 重返故里	Silent Hill: Homecoming	AVG	KONAMI
10月7日			
NBA Live 09	NBA Live 09	SPT	EA
裂痕	Fracture	ACT	LucasArts
10月14日			
海豹突击队 对决	SOCOM Confrontation	FPS	SCEA
黑道圣徒2	Saints Row 2	ACT	THQ
10月15日			
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft
10月20日			
死亡空间	Dead Space	ACT	EA
10月24日			
生化奇兵	BioShock	FPS	2K Games
10月31日			
★小小大星球	LittleBigPlanet	ACT	SCEA

XBOX360

8月19日			
无间战神	Too Human	ACT	Silicon Knights
8月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
NHL2K9	NHL2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
★无尽未知	Infinite Undiscovery	RPG	Tri-Ace
宝贝万岁	Viva Pinata	SLG	Rare
9月11日			
雷电4	雷电IV	STG	Microsoft
9月23日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar Bros
致命车手	The Wheelman	ACT	Midway
9月25日			
小女巡航机G	オトメディウスG	STG	KONAMI
9月30日			
★寂静岭5 重返故里	Silent Hill: Homecoming	AVG	KONAMI
10月21日			
★神鬼寓言2	Fable 2	ARPG	Lionhead
11月7日			
★战争机器2	Gears of War 2	FPS	Epic Games
11月20日			
★最后的遗迹	ラストレムナント	RPG	SQUARE ENIX
2008年发售预定			
★光环战争	HALO WARS	RST	Ensemble
发售日未定			
★最终幻想13	FINAL FANTASY XIII	RPG	SQUARE ENIX

NDS

8月21日			
西格玛和声	シグマ ハーモニクス	RPG	SQUARE ENIX
东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	AVG	MMV
遥远的时空中 梦之浮桥	遥かなる时空の中で 梦浮桥	AVG	KOEI
8月22日			
闪电十一人	イナズマイレブン	RPG	LEVEL-5
8月28日			
新世纪EVA绫波育成计划 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン アスカ补完计划	AVG	BROCCOLI
阪神虎DS	阪神タイガ　スDS	ETC	Spike
强尼的脱出大作战	ジョニーの脱出大作战	AVG	Success
恋爱的烦恼 林间学校篇	ToLOVEるーとらぶるー ワクワク！林间学校篇	ACT	MMV
San-X个性频道 全明星大集合	San-X キャラクターチャンネル オールスター大集合!	ETC	San-X
9月4日			
★蓝龙 PLUS	ブルードラゴン プラス	RPG	AQ Interactive
放学后 神秘俱乐部 26之扉	放课后ミステリ　クラブ 26の扉	ACT	intachiyaneru phorone
9月11日			
孢子创造物	スポア クリ　チャ　ズ	SLG	EA
9月12日			
测验不可思议的学园DS	クイズマジックアカデミーＤＳ	AVG	KONAMI
9月13日			
★口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	RPG	任天堂
9月18日			
世界毁灭	ワールド・デストラクション 导かれし意思	RPG	SEGA
起司猫 小叽到我家	チーズスイートホーム チーがおうちにやってきた	SLG	Interchannel
9月25日			
噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	RPG	STING
U-Can钢笔字练习DS	ETC	SEGA	
10月2日			
★北欧战神传 负罪者	ヴァルキリープロファイル一咎を背负う者	RPG	Tri-Ace
10月10			
罗马起源	Cradle of Rome	ETC	Rising Star
10月15日			
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft
10月23日			
★恶魔城 被夺走的刻印	悪魔城ドラキュラ 夺われた刻印	ACT	KONAMI
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX

PSP

8月28日			
大战略 大东亚兴亡史 虎虎虎 奇袭成功	大战略 大东亚兴亡史 奇袭二成功セリ	SLG	SystemAlpha
疯狂出租车 双拳	クレイジータクシー ダブルパンチ	RAC	SEGA
玛娜学派 学园的炼金术士们PLUS	マナケミア 学园の炼金术士たち ポータブルプラス	RPG	CUST
水月Portable	水月 ポータブル	AVG	GN Software
9月9日			
卡贝拉的传奇冒险	Cabela's Legendary Adventures	ACT	Activision
9月15日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
9月16日			
星球大战 原力释放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas
9月18日			
侍道Portable	侍道ポータブル	ACT	ACQUIRE
9月23日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman：The Videogame	ACT	Warnar
10月2日			
一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 Eloquent Fist	FTG	MMV
10月9日			
超时空要塞Ace Frontier	超时空要塞Ace Frontier	ACT	NGBI
10月16日			
勇者别嚣张or2	勇者のくせになまいきだor2	ETC	SCE
10月23日			
死神 BLEACH 灵魂狂欢节	BLEACHソウル・カーニバル	ACT	SCE
12月发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX
啪哒碰2	パタポン２	ACT	SCE